Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & M...

10/95
COMPUTEC VERLAG



Das meistverkaufte PC-Spiele-Ma...

DM 9,90 mit CD-R...

Geniales von LucasArts

The Dig
Rebel Assault 2

Das Spiel des Monats

Ascendancy

Demo auf CD-ROM

Civilization im All

REBEL ASSAULT 2: spektakuläre Bilder, brandheiße Infos, neueste Gerüchte

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

COVER-CD-ROM

Demo des Monats

Simon the Sorcerer 2

Spielbare Demo der deutschen Version



In letzter Minute

Magic Carpet 2

Schnellere Grafik, bessere Gegner, voll spielbare Demo

Rennsport in Perfektion

Pole Position
Need for Speed

Spielbare Demos von Wirtschafts-simulation und Arcade-Rennspiel

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

PC Games CD-ROM & M

10/95

Das meistverkaufte PC-Spiele-M

DM 9,90 mit CD-R

Geniales von LucasArts

The Dig

Rebel Assault 2

Das Spiel des Monats

Ascendancy

Civilization im All

REBEL ASSAULT 2: spektakuläre Bilder, brandheiße Infos, neueste Gerüchte

COVER-CD-ROM

Demo des Monats

Simon the Sorcerer 2

Spielbare Demo der deutschen Version

Magic Carpet 2

Pole Position

Need for Speed

386 · MAUS · CD-ROM · 2MB RAM

MIT CD-ROM

Ascendancy

Crusade

Simon The Sorcerer 2

Chadwick

Fade to Black

PC Games CD-ROM

10/95

INHALT

Demos

Air Power
Ascendancy
Chadwick und der gemeine Eierdieb
Crusade - spielbar
Fade to Black
FX Fighter
Magic Carpet 2
Pole Position
Q-Pop - Bildschirmschoner
Q-Pop - spielbare Demo
Simon the Sorcerer 2
The Need for Speed
The Riddle of Master Lu

Updates/Bugfixes

Cheat-it Update
Colonization V3.0 deutsche Version
Dungeon Master 2 Sound Patch
Hardball 4 Patch

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030.
Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762

Pole Position

The Need for Speed

Hattrick!
Hell (Patch deutsche Version)
High Seas Trader CD-Version
High Seas Trader Disk-Version
Nascar 1.21 Modem Patch
PC Games-Cheat
Renegade
Battle for Jacob´s Star V1.1
Tank Commander V1.2

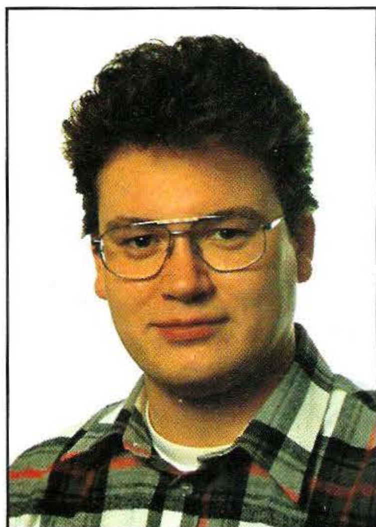
Shareware

Wincopy 2.0
Tullicom 4.2
Arcmaster
Teen Agent
Rar
Outer Ridge
Fuzzy´s World
Skullitaire

10/95

PC Games CD-ROM

WHAT'S UP?



PC GAMES seit 1992!

Als im September 1992 die erste Ausgabe der PC GAMES erschien, dominierten Systeme wie zum Beispiel der Amiga die Szene. Damals war noch nicht abzusehen, welche Dimension der PC einmal im Spielesektor einnehmen würde. Dennoch setzten wir auf ein PC-Magazin, das nicht nur durch die beiliegende Coverdisk einen extrem hohen Unterhaltungscharakter erhalten sollte. Diese Philosophie haben wir bis heute beibehalten, auch wenn die CD-ROM so langsam die Diskette zu verdrängen scheint.

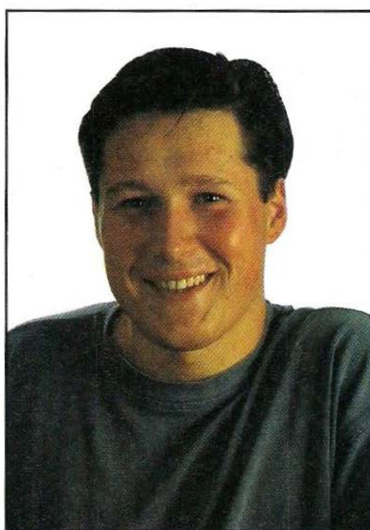
An dieser Stelle möchten wir uns alle recht herzlich bei den Lesern bedanken, die uns nun schon seit drei Jahren die Treue halten und uns letztlich auch zum meistverkauften PC-Spiele-Magazin gemacht haben. Wir werden weiterhin versuchen, topaktuelle Themen ausführlich zu beleuchten, ohne dabei zu vergessen, was den Spieler wirklich interessiert.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

3 Jahre



Die erste Ausgabe der PC Games erschien im September 1992



Geburtstagsgeschenk!

Auch von meiner Seite noch einmal ein herzliches Dankeschön an alle unsere Leser, die drei Jahre lang mit uns zusammen den Aufstieg des PCs zur Spielemaschine Nr. 1 verfolgt haben. Daß Sie sich für solche schönen Worte leider nichts kaufen können, ist uns natürlich auch bewußt: deshalb machen wir unseren Lesern im Rahmen unserer Möglichkeiten ein kleines, aber feines Geschenk. Unsere Cover-CD enthält als greifbares Dankeschön diesmal ausschließlich spielbare Demoversionen. Alle Trailer, selbstlaufenden Demos und Slideshows sowie alle Demos zu Spielen, deren Wertung unterhalb von 75% Spielspaß lag, wanderten diesmal direkt in „Ablage M". Außerdem konzentrierten wir uns darauf, möglichst zu jedem Genre auch ein Demo aufzutreiben. Vom Ergebnis - unser Geburtstagsgeschenk an Sie - können Sie sich gleich selbst überzeugen.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

INHALT

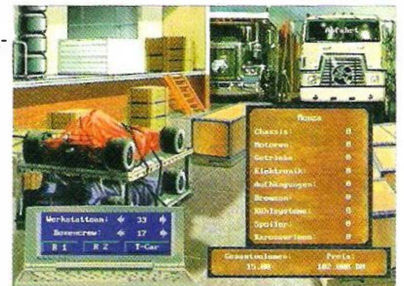
Den Garantie-Coupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 62. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

CD-ROM

Auf das Prädikat „100% spielbar" sind wir diesmal stolz! PC Games proudly presents: die erste Cover-CD-ROM, auf der sich keinerlei Trailer, Slideshows oder selbstlaufende Previews befinden, sondern ausschließlich erstklassiger Nachschub für Ihren Joystick, Ihre Tastatur oder Maus. Daß wir Sie mit geklauten Video-Gags nicht abspeisen wollen, wissen Sie außerdem selbst. Egal ob Sie Flugsimulationen, Adventures, Wirtschaftssimulationen, Rennspiele, Beat´em Ups, Strategiespiele oder 3D-Action mögen - wir haben für jeden von Ihnen ein Demo mit einer Spielspaß-Wertung garantiert über 80 % aufgetrieben.
Viele durchzockte Nächte wünscht Ihnen
Ihr Thomas Borovskis

Pole-Position

Als Manager eines Formel 1 Teams müssen Sie versuchen, die Formel 1 Weltmeisterschaft zu gewinnen. Wie von Ascon gewöhnt, wird Ihnen das Spiel mit sehr guten SVGA-Grafiken präsentiert. Deshalb ist ein VESA-Treiber unbedingt erforderlich. Wichtiger Hinweis: Aus Platzgründen mußten wir die CD-Audio-Tracks der Demo weglassen. Wählen Sie beim Spielstart deshalb unbedingt die Option „Demo OHNE CD-Sound".



Simon the Sorcerer 2

Simon the Sorcerer hat bereits einen Nachfolger gefunden. Der zweite Teil dieses Erfolgsspieles kann mit noch besseren Animationen aufwarten als der erste Teil und wird sicherlich noch mehr Fans finden. Vor allem die Qualität der deutschen Übersetzung und Sprachausgabe erreicht neue Dimensionen. Wichtiger Hinweis: in den spielbaren Teil des Demos kommen Sie nur, wenn Sie den (etwas lang geratenen) Vorspann nicht abbrechen.



The Need for Speed

WOW, was für ein Spiel. Wenn Sie den Spielautomaten Cruisin' USA kennen, wissen Sie vielleicht schon, was Sie hier erwartet. Erstklassige, hochauflösende Grafiken, sehr gute Soundeffekte und eine realistische Steuerung machen dieses Spiel zu einem echten Überflieger. Ein VESA-Treiber wird benötigt!



Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach.

Das Interface

Eine Seite nach vorne blättern.

Slideshow ein-/ausschalten.

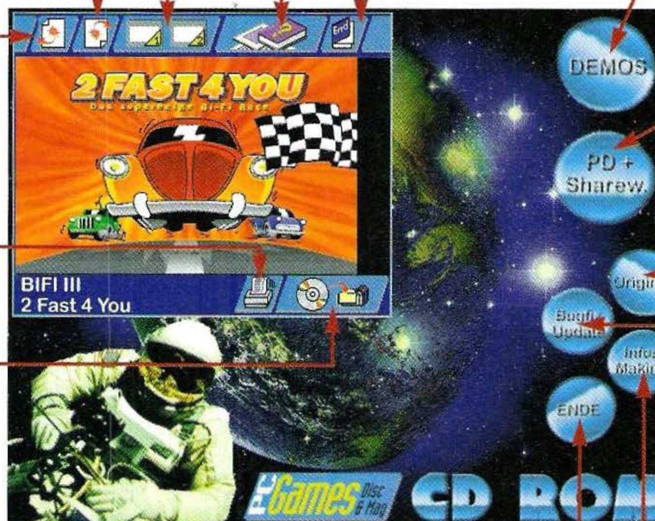
Infos zum jeweiligen Programm.

Zurück ins Hauptmenü.

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos.

Eine Seite zurückblättern.

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele.



Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat? (Hinweis: die PC Games-CD-ROM mit Originalspiel ist für 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich.)

Schickt Bestellung/ Beschreibungstext an Drucker (LPT1).

Startet/Installiert das aktuelle Programm.

Zurück zu DOS.

Das „elektronische" Impressum.

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates.

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Steckkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

PC Games-Coverdisk



Installation:

Auf der PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal Demoversionen von Darker und DADD. Um ein Programm zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk, wechseln Sie entweder in das Verzeichnis DAD oder DARK und starten Sie die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch die weiteren Schritte. Falls die Demos auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktionieren, versuchen Sie es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten:

Konfiguration:

Datei AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Datei CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30
```

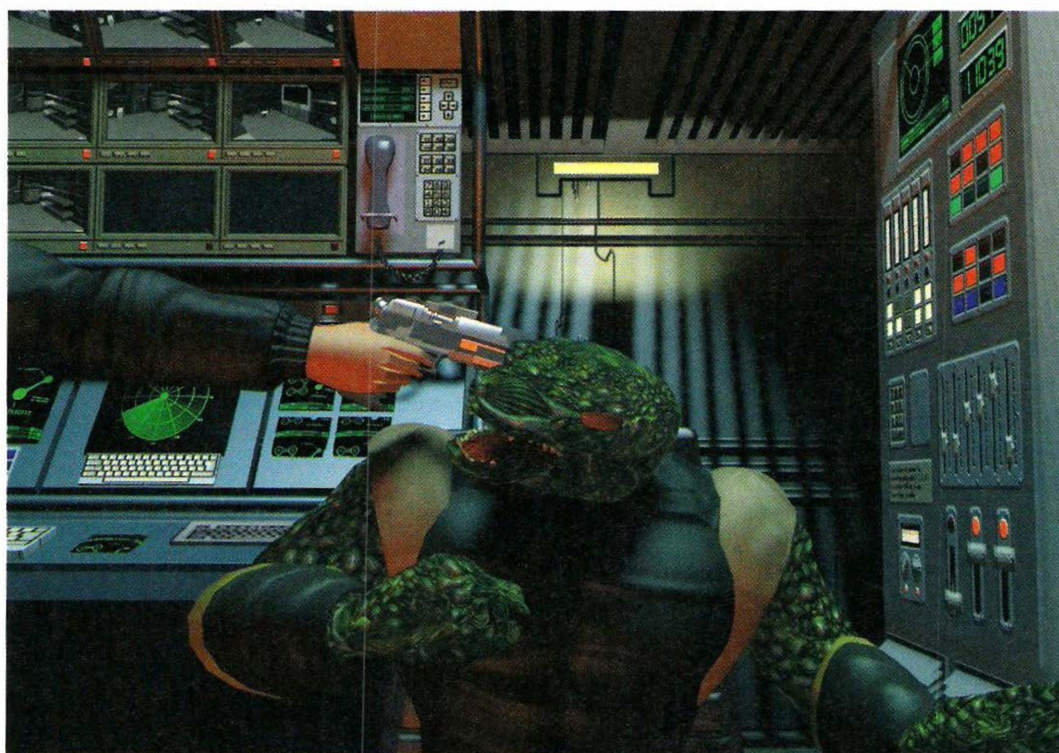
Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



Mit Flashback schaffte das französische Entwicklungsteam Delphine den großen Durchbruch. Heute ist das Spiel allerdings nicht mehr ganz zeitgemäß, verlangt doch das Gros der Spieler schnelle 3D-Actionshooter - Plattformspiele sind so gut wie nicht mehr gefragt. Delphine hat diese Kehrtwendung erkannt und bringt nun mit Fade to Black eine zeitgemäße Variante seines Klassikers auf den Markt. Hinreißende Animationen, drei verschiedene Auflösungen und starkes Gameplay können jeden actionbegeisterten Spieler wieder einmal für Wochen vor den Bildschirm bannen. Wir haben Fade to Black ausführlich getestet und versuchen zu erklären, warum es sich von so hochkarätigen Konkurrenten wie Ecstatica oder Alone in the Dark 3 abhebt.

PD & SHAREWARE

SPECIAL

MULTIMEDIA

COMPETITION



34 Civilization im Weltraum! Ascendancy bietet Strategen ungeahnte Möglichkeiten, sich mit Industrialisierung, Vorantreiben von wissenschaftlichen Fortschritten und Eroberungen anderer Rassen zu beschäftigen. Ascendancy stellt momentan die Spitze der Entwicklung im Strategiespielbereich dar.



116 Der dritte Teil der Battle Isle-Saga kommt mit phantastischen Videoaufnahmen und einer eigenständigen Windows 95-Version. Ansonsten hat sich am Regelwerk nicht viel geändert: Battle Isle-Fans bekommen neben neuen Gegnern und besseren Missionen das gewohnt gute Spielgefühl.



130 Wer der Terminator ist, wissen Sie wohl. Aber wußten Sie auch, daß man bei manchen Arten von Festplatten mit gleichnamigen elektronischen Bauteilen hantieren muß, um diese zum Laufen zu bringen? Etwas weniger geläufig sind vielen PC-Anwendern zum Beispiel auch Begriffe wie „Master“ und „Slave“. In unserem Workshop „Festplatteneinbau“ geben wir Ihnen wichtige Tips zu diesem Thema.

UP TO DATE

BlueSky macht PC-Spiele

Vectorman für den PC?

BlueSky Software, die sich mit Vectorman für den Mega Drive bereits einen Namen machen konnten, konzentrieren sich bei zukünftigen Entwicklungen auf PC CD-ROM. Die ersten Spiele, es soll sich vorwiegend um Action-Adventures handeln, werden von Warner Interactive auf den Markt gebracht. Die ersten Screenshots machten schon die Runde, nähere Details bzw. die Namen konnten aber noch nicht ausfindig gemacht werden. Die Grafiken sprechen aber schon für sich...



Quake

3D-Action von id Software

Noch in diesem Jahr soll das neueste Werk von id Software erscheinen. Die ersten Grafiken machen einen vielversprechenden Eindruck, auch wenn die SVGA-Version wahrscheinlich nach einem Pentium 133 MHz verlangen wird. Besonders bemerkenswert sind die zahlreichen Lichteffekte und Schattierungen, die man bei genauerem Hinsehen an den Wänden bemerken kann.



Network!

Der richtige Draht

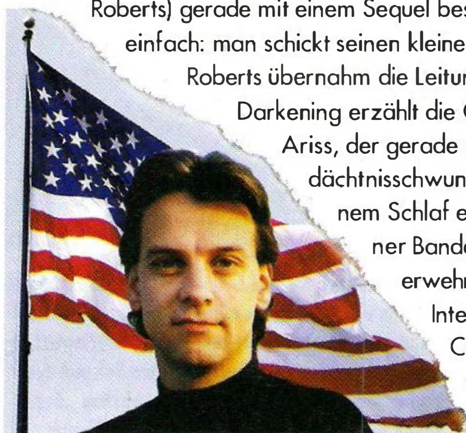
Eine ungewöhnliche Allianz steht hinter der neuen Wirtschaftssimulation Network!: der deutsche Hersteller Sunflowers hat sich für die Realisierung der Wirtschaftssimulation rund um die Telekommunikation mit dem Elektronikriesen Siemens zusammengetan. In Network! versuchen Sie sich als Inhaber einer kleinen Telekommunikationsfirma gegen Ihre Mitbewerber zu behaupten. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Ortsvermittlungsstellen erstellt, Städte verkabelt und Forschungsprojekte unterhalten werden. Vertrieben wird Network! ab Dezember bei Bomico.



CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

☞ **Verdunkelung.** Origin begann die Dreharbeiten an The Darkening, einer neuen interaktiven Filmserie, die ihrem Tophit Wing Commander nicht unähnlich ist. Und was tut ein erfolgsverwöhntes Unternehmen, wenn sein bester Mann (Chris Roberts) gerade mit einem Sequel beschäftigt ist? Ganz einfach: man schickt seinen kleinen Bruder. Erin Roberts übernahm die Leitung des Projekts. The Darkening erzählt die Geschichte von Lev Ariss, der gerade mit totalem Gedächtnisschwund aus tiefgefrorenem Schlaf erwacht und sich einer Bande potentieller Killer erwehren muß. Verbale Interaktion mit über 50 Charakteren, 16 verschiedene Raumschiffe und acht vollrealisierte Planeten garantieren stundenlanges Weltraumvergnügen. Man fliegt entweder als friedlicher Trader (mit der Hilfe von Wingmen) oder rücksichtsloser Schlagetot (solo). Genau wie bei WC 3 und 4 hat Origin wieder Stars engagiert, von denen wir tatsächlich schon mal was gehört haben: John Hurt, Christopher Walken und Jürgen Prochnow. Noch beeindruckender Erins Statement: „Unsere Technologie wird Wing Commander 3 wie einen Dinosaurier aussehen lassen!"





☞ **Metro-Goldgräber-Mayer.** Mit MGM springt ein weiterer Filmproduzent in den ohnehin schon übervollen Multimedia-Pool. Neben Spielen, die in Zusammenarbeit mit etablierten Firmen entwickelt werden sollen, plant man hauptsächlich Produkte, die sich im Stil von „Behind the Scenes..." und „The Making of..." auf eigene Filmproduktionen stützen. Noch in diesem Jahr wer-

Muppet Treasure Island

Mega-Deal von Activision



Basierend auf dem gleichnamigen Film werkelt Activision derzeit an einem CD-ROM-Spiel mit Jim Hensons bekannten Muppet-Figuren: Muppet Treasure Island soll nach ersten Berichten ein unterhaltsames und witziges Spiel für die ganze Familie werden. Neben den Muppet-Stars Kermit, Miss Piggy und zahlreichen weiteren tierischen Kollegen wird Kinostar Tim Curry als Long John Silver auftreten. Das Education-/Unterhaltungsprogramm wird voraussichtlich Anfang nächsten Jahres in den Ladenregalen stehen. Ob es eine eigenständige deutsche Version geben wird, ist noch unklar.

INFO: 386er, CD-ROM, 1. Quartal 1996, Activision



PCE CD-ROM

Der Multimedia-Creator

Auf der nächsten PCE CD-ROM finden Sie das Multimedia-Programm-Paket Showtime. Mit dieser Toolbox können Sie kinderleicht Ihre eigenen Multimedia-Anwendungen erstellen, um sie dann Ihren Freunden und Bekannten vorzuführen.

den die beiden interaktiven Titel „Rob Roy" und „Tank Girl" veröffentlicht. Für das kommende Jahr plant man zwischen sechs und zehn Neuveröffentlichungen. Mehr glorifizierende Demos! Genau was der Markt braucht...

☞ **Sierra wächst wieder.** Nach dem Outpost-Debakel hat Sierra wohl erkannt, daß gute Simulationen nur von Experten programmiert werden können. Impressions Software, Hersteller von Strategiespielen wie Powerhouse und High Seas Trader, wurde zum neuesten Mitglied der Sierra-Familie. Ein Schelm, wer sich nun fragt, ob es sich bei dem neuen „Familienmitglied" um einen reichen Onkel oder verblödeten Cousin handelt. Die Fusion könnte für Sierra zu keinem besseren Zeitpunkt kommen. Impressions´ Sequel zu Caesar - innovativ Caesar II (man beachte den subliminalen Gebrauch römischer Zahlen!) genannt - hat das Zeug zu einem echten Superhit.



Winterhits von Virgin

Wenn es nach dem Spielehersteller Virgin geht, wird es zur **Jahreswende 1995/96** - zumindest PC-spielemäßig - bedeutend heißer als im Sommer. Einige neue Releases, die uns ab November von Virgin erwarten:

■ Die **Rennsimulation „Bleifuß"** schickt sich an, der neue Maßstab in Sachen PC-Autorennen zu werden. Bis zu acht menschliche Spieler können auf mörderischen Rundkursen einander gleichzeitig die Kante geben. In dem Racing-Fungame soll es nicht gerade zimperlich zugehen: wildes Schleudern, Karambolagen und das Fahren ohne Sicherheitsgurt sollen bei Bleifuß zum guten Ton gehören. Ein „Markierungshütchen-Killer-Modus" erklärt alles übrige. Vor allem in puncto Grafik macht Virgin große Versprechungen: die SVGA-Grafik wird angeblich zum schnellsten gehören, was je am PC zu sehen war.



Bleifuß: November 1995

■ Ebenfalls wenig bescheiden sind die Ankündigungen für ein Spiel, das wirklich jeder kennt: **Monopoly**, der Brettspiel-Hit von den Parker Bros., soll jetzt als „erstes globales, interaktives Online-Spiel" neu aufgelegt werden. Neben der Option, mit sechs lokalen menschlichen Gegnern im Netzwerk zu spielen, programmiert man bei Westwood derzeit an einer Möglichkeit, via Internet mit bis zu - sage und schreibe - 27 Millionen Gegnern um die Wette zu spekulieren. Funktionieren soll das Ganze, indem sich ein Spieler mit dem Modem in die eigens dafür eingerichtete Monopoly-Site einwählt. Neben einer hohen Gegnerintelligenz soll das reine Windows-Spiel auch tolle Grafiken bieten.



Monopoly: November 1995

■ Auch der kleine Jump & Run-Held Cool Spot feiert demnächst ein Comeback auf dem PC. Die auffälligsten Besonderheiten von **„Spot goes to Hollywood"** sind flüssige Hintergrundgrafiken, die sich qualitätsmäßig nicht einmal hinter Konsolenspielen wie Donkey Kong Country oder Sonic verstecken brauchen, sowie der Übergang zur isometrischen 3D-Perspektive.

■ Nach der erfolgreichen Konvertierung des Walt Disney-Spiels Aladdin von Konsole auf PC wird jetzt auch das **Dschungelbuch** für den PC erscheinen. Das Jump & Run wurde offensichtlich mit der gleichen schnellen Grafikengine programmiert wie sein Vorläufer. Von der sehr guten Spielbarkeit konnten wir uns anhand einer spielbaren Vorabversion bereits eingehend überzeugen.

■ Noch weiter entfernt liegen die Releases von **3D-Cathlon**, einem Olympia-Sportspiel mit texture-überzogener 3D-Grafik, und von **Cyberia 2**. Wir können Ihnen erste Bilder präsentieren.





Spot goes to Hollywood: Dezember 1995



Das Dschungelbuch: Oktober 1995



Cyberia 2: noch nicht bekannt



3D-Cathlon: Frühjahr 1996

☞ **Tödliches Triumvirat.** Electronic Arts, Origin und Jane's (Herausgeber militärischer Referenzbücher) versuchen im Team, den Flugsimulator neu zu erfinden. Mit dem Ziel, die realistischsten Flugis aller Zeiten zu entwickeln, begann die Arbeit am ersten Titel der neuen Death from Above-Serie. Das erste Fluggerät, das sich der digitalen Behandlung erfreut, ist der AH-64D Longbow, Nachfolger des legendären Attack Helicopters Apache. Origin wird durch den ehemaligen Microproser Andy Hollis (Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle) vertreten. EA schickte Paul Grace (LHX Attack Chopper, U.S. Navy Fighters) ins Rennen. Mit dem Veröffentlichungstermin hält man sich bedeckt. Hollis sagt: „Das Spiel kommt erst auf den Markt, wenn es fertig ist!" Gutes Konzept, Andy!



☞ **Digitales Allerlei.** Interactive Magic, besser bekannt als „Bill Stealeys neue Firma", gab bekannt, daß man mit Hilfe von Numerical Design Ltd. die Entwicklung einer neuen 3D-Engine begonnen hat. Anders als die populären 3D-Action-Shooter, soll dieses neue System in Flugsimulatoren Anwendung finden... Disney Interactive bläst zum dritten Mal zum Großangriff auf die PC Games-Industrie. Diesmal bedient man sich der freundlichen Unterstützung von 7th Level, die den Animationsexperten dabei helfen sollen, Ihr Zeichentrick-Kroppzeug effektiv auf CDs zu bannen...

Mortal Coil

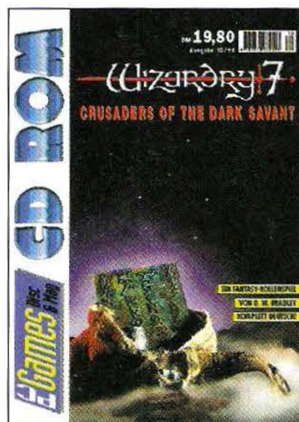
Dark Forces für Kluge





Vic Tocai, bisher nur für Nintendo-Spieler ein Begriff, wagt mit einem außergewöhnlichen Actionspiel den ersten Schritt auf den PC-Markt. Was auf den ersten Blick nach einem der unzähligen 3D-Actionshooter aussieht, soll gegen Oktober 1995 eine gänzlich andere Käuferschicht ansprechen. Der Spieler hat die Aufgabe, gleichzeitig vier Charaktere durch die Gänge zu steuern, wobei jedem einzelnen gesonderte Befehle auf den Weg gegeben werden können. Ob ein computergesteuertes Teammitglied einen Gegenstand holen, einem Gegner in den Rücken fallen oder einen Schalter bewegen soll, kann mit nur wenigen Mausklicks festgelegt werden. Diese strategischen Elemente haben durchaus ihren Sinn, da die Gegner nicht wie bislang üblich in der Ecke stehen oder bestimmte Wege patrouillieren: eine künstliche Intelligenz steuert die gegnerischen Formationen abhängig von der jeweiligen Spielsituation. Auch an eine Netzwerkoption ist gedacht, ob die bis zu vier Spieler dann aber zusammen in einem Team oder in jeweils eigenen Teams antreten, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest.

INFO: 486er, CD-ROM, Oktober, Vic Tokai



PCG CD-ROM

Wizardry 7 für DM 19, 80

Der Rollenspielhit Wizardry 7 von Sir-Tech befindet sich auf der kommenden PC GAMES CD-ROM. Unglaubliche Spieltiefe und eine faszinierende Story machten dieses Spiel zum Klassiker in seinem Genre. Für Rollenspieler fast schon ein Muß - vor allem zum Preis von knapp 20 Mark!



☞ **LeVar Burton (Star Trek: The Next Generation)** macht sein interaktives Filmdebut im November. Als knurriger Wissenschaftler arbeitet er, unterstützt von Delphinen, am Projekt Bluestor von Magnet Interactive...



☞ **Interplay** wird die Lizenzrechte an AD&D nicht nur für traditionelle Rollenspiele nutzen. Laut Oberboss Brian Fargo sollen erstmals

Battle Beast

Prügelspiel unter Windows

7th Level wird von Branchenkennern als die vielversprechendste Spieleschmiede der späten 90er Jahre gehandelt. Mit Programmen wie Take your Best Shot oder Monty Python`s Complete Waste of Time konnten die Amerikaner bereits ihre „multimedialen" Fähigkeiten unter Beweis stellen. Mit Battle Beast schlägt 7th Level jetzt allerdings eine völlig neue Richtung ein: über 300 verschiedene Soundeffekte und 8.000 handgezeichnete Animationen sollen das futuristische Kampfsportspiel zum Klassenprimus machen. Battle Beast erscheint voraussichtlich im Spätherbst für Windows 3.1 und Windows 95 und beinhaltet eine Modem- bzw. Netzwerkoption.

INFO: 486er, CD-ROM, Oktober, 7th Level



Battle Beast zeigt, daß packende Actionspiele auch unter Windows möglich sind.





Red Ghost

Kluge Kombination

Wer sich bei militärischen Simulationen weder völlig auf die Strategie- noch auf die Actionseite konzentrieren möchte, wird vielleicht am noch für Oktober angekündigten Red Ghost seinen Spaß haben. Es gilt, dabei eine von internationalen Verbrechern finanzierte Untergrundarmee auszuschalten. Die Spezialtruppe, die dem Spieler dafür zur Verfügung steht, besteht sowohl aus Helikoptern als auch aus verschiedenen Landfahrzeugen und Panzern. Red Ghost kann entweder aus Sicht des Strategen oder als reine Actionsimulation gespielt werden.

INFO: 386er, CD-ROM, Oktober, Empire

Eine neuentwickelte 3D-Engine ist die Basis für den umfangreichen Actionteil von Red Ghost.

T.F.X. - EF2000

DIDs zweiter Streich

Mit deutlich verbesserter Grafik-Engine und zahlreichen neuen Features erscheint im Herbst der EF2000 von Digital Image Design. Die Macher von T. F. X. ließen sich diesmal von Mitgliedern der britischen Luftwaffe beraten, um dem hohen Anspruch an ein realistisches Flugmodell gerecht zu werden. Die integrierte SVGA-Option ermöglicht detaillierte Bodendarstellungen, wobei sich die Engländer diesmal nicht auf Polygone beschränkt, sondern feine Texturen verwendet haben. Gerade in diesem Punkt kann DID vermutlich neue Standards setzen. Zum Thema Spielbarkeit zitiert man am besten einen Piloten der britischen Luftwaffe, der meinte: „EF2000 spiegelt zu 95% das wirkliche Pilotenleben wieder."

INFO: 486er, CD-ROM, Oktober, DID







auch AD&D-Actionspiele entwickelt werden. Überhaupt scheint Fargo seine Lizenzen grundsätzlich bis zum letzten auszureizen. Auch für die Umsetzung von Waterworld sind zwei Titel, einmal Action und einmal Strategie, geplant. Daß Interplays erster interaktiver Film Cyberhood zwischenzeitlich auf Netrunner umgetauft wurde, ist mittlerweile wohl jedem bekannt. Das Projekt, bei dem es mindestens ebenso viel Zoff gab wie bei Waterworld, nähert sich dem Ende und soll wohl doch noch dieses Jahr erscheinen...

☞ **Streichereinheiten.** LucasArts Stardesigner Kelani Streicher und Edward Kilham (X-Wing, Tie Fighter) gehen seit neuestem eigene Wege. Nach der Gründung des Unternehmens Ronin Entertainment Software arbeitet man fleißig an der Fertigstellung des ersten Produktes, das möglicherweise von LucasArts vertrieben werden soll. Als Kopfgeldjäger macht sich der Held im San Francisco der Zukunft auf die Jagd nach einem Drogenhändler und deckt ganz nebenbei politische Intrigen auf. Es soll sich bei dem Spiel um einen Action-Shooter handeln, bei dem Strategie ebenso wichtig ist wie ein schneller Abzugsfinger. Der vorläufige Titel des Ende des Jahres erscheinenden Spiels lautet Calia.



Neues von Software 2000

Drei auf einen Streich





Auch Software 2000 bringt jetzt Spiele in höherer Frequenz auf den Markt. **Space Marines**, einer ihrer drei demnächst anstehenden Releases, ist eine in 60 Levels unterteilte Strategiesimulation, die auf einem fremden, hochtechnisierten Planeten angesiedelt ist. Dem Spieler sollen zur Bewältigung der ihm zugeteilten Missionen über 100 verschiedene Einheitenarten (Panzer, Flugzeuge, Schiffe usw.) zur Verfügung stehen. Mit dem Erscheinen von Space Marines ist im Frühjahr 1996 zu rechnen. Etwas friedlicher geht es beim Comic-Adventure **Archibald Applebrooks Abenteuer** zu. Mit **Talisman** erwartet uns zu guter Letzt noch ein interaktiver Film mit Fantasy-Hintergrund. In der Rolle des jungen Abenteurers Arkos muß man dabei den üblen Magier Merrox in seine Schranken weisen. Besonders in grafischer Hinsicht soll Talisman viele Innovationen beeinhalten: alle Spielfiguren sollen in echtzeitberechneter Renderqualität frei steuerbar sein. Mit Talisman ist ebenfalls erst im Frühjahr 1996 zu rechnen.



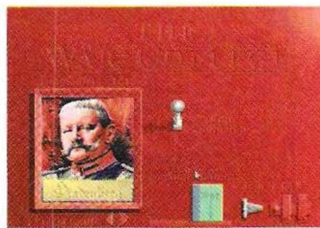


kurz notiert... **Ravensburger** kooperiert mit amerikanischer Multimedia-Firma. Der deutsche Spielehersteller erwirbt von **Headbone Interactive** für´s erste vier Multimedia-CD-ROM-Titel, die im deutschsprachigen Raum lokalisiert und veröffentlicht werden sollen. **„Was treibt Elroy jetzt schon wieder?"**, wie das erste dieser vier Kinder- und Jugendabenteuer heißen soll, sollte allerdings nicht mit der Sexualaufklärungs-CD **„Bitte nicht stören!"** verwechselt werden, die Ravenbruger derzeit in Kooperation mit dem **Burda Verlag** produziert. +++ **Sierra** erweitert **Customer-Service**. Neben seiner normalen Kunden-Hotline bietet **Sierra/Coktel Vision** Deutschland jetzt eine **Mailbox (06103-994041)**, eine **Hot-Fax-Line**, bei der ein Kunde in der Regel nur eine Nacht auf ein Rückfax warten muß **(06103-994035)** sowie eine Hintline mit Hinweisen und Tips zu aktuellen Spielen **(0190-515616)**. Die ersten beiden Dienste werden kostenlos angeboten, während für die Hintline gesalzene DM 1,15 pro Minute vom Kunden eingefordert werden.

Neues von Gametek

Bunte Palette



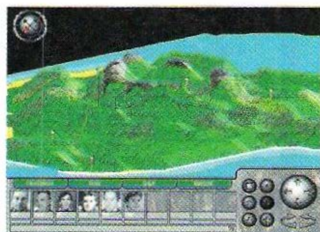




Auch der englische Spielehersteller Gametek rüstet sich eifrig für das Weihnachtsgeschäft: nachdem die Motorad-Actionsimulation Cyberbikes - Shadow Racer VR kürzlich schon fertiggestellt wurde, stehen sechs weitere Titel zur Veröffentlichung noch vor der Jahreswende an. Road Warrior schließt sich thematisch an ein Autorennspiel des selben Herstellers an. Die Strategiesimulation Escalation spielt in einer Science Fiction-Umgebung, wogegen sich The War College mit weltgeschichtlichen Konflikten und tatsächlich stattgefundenen Schlachten befaßt, die der Spieler selbst durchspielen darf. Neben der Helicopter-Simulation Hellfire Zone stehen außerdem noch zwei Adventures auf der Release-Liste: Millenia, das stellenweise stark an ein Strategiespiel erinnert, und The Compelling Adventures of A. Gent, in dem man als Geheimagent eine terroristische Verschwörung aufzudecken hat.

SimIsle

Rettet den Regenwald



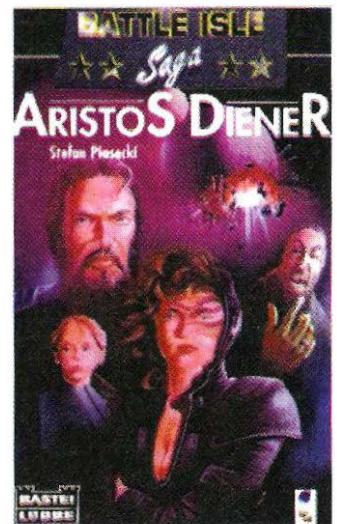


Ein heikles Thema: Die wirtschaftliche Nutzung des tropischen Regenwaldes.

Den Programmierern von Maxis wird nicht zu Unrecht nachgesagt, daß sie so gut wie kein anderer jede Art von natürlichem System analysieren und in Computerspiele umsetzen können. In SimIsle wagen sie sich jetzt an ein besonders heikles Thema heran: den tropischen Regenwald. In SimIsle geht es nicht nur darum, ein naturbelassenes Ökosystem zu managen, sondern auch menschliche Eingriffe damit in Einklang zu bringen. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über ein regenbewaldetes Inselsystem und muß versuchen, wichtige Rohstoffe wie Edelmetalle und Öl ökologisch verträglich abzubauen, aber auch "sanften" Tourismus dort zu etablieren. Je nach Geschick des Spielers ist er am Spielende entweder Herrscher über ein blühendes Paradies oder eine heruntergewirtschaftete und vergiftete Einöde. Neben detaillierten SuperVGA-Grafiken und 25 verschiedenen, vorgefertigten Szenarien enthält die Öko-Simulation zahlreiche Videoclips und ungewöhnliche Hintergrundmusik mit exotischen Rhythmen.

Aristos Diener

Battle Isle-Roman



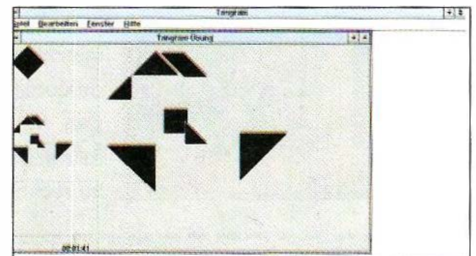
Im Bastei-Lübbe Verlag erscheint im September der zweite Roman zur Battle Isle-Saga. Auch der zweite Teil rund um das drullische Reich stammt von Stefan Piasecki, der bei der Entwicklung des ersten und zweiten Teils des Strategiespiels maßgeblich beteiligt war.

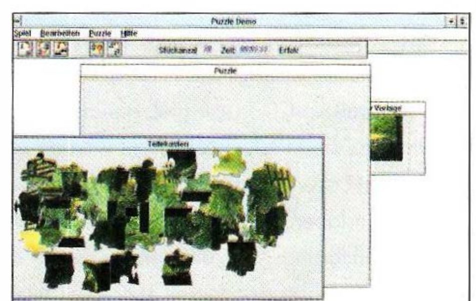
INFO: September, Bastei Lübbe-Verlag

barcom Funware

Neues Softwarelabel

Für begeisterte Denksportler bringt barcom Funware, ein junges deutsches Unternehmen, gleich vier verschiedene Puzzle-CD-ROMs auf den Markt. Darunter auch die Puzzle-COLLECTION mit vielen interessanten Motiven aus Kunst, Architektur, Natur und Lifestyle, Puzzle-TRAVEL mit Bildern von faszinierenden Landschaften und Bauwerken aus 33 Ländern und Puzzle-SPORT mit aufregenden Momentaufnahmen aus der Welt des Sports. Jede dieser CD-ROMs enthält über 200 Bilder, die in fünf Schwierigkeitsgraden gepuzzelt werden können.





Eine Alternative zu herkömmlichen Computerspielen präsentiert barcom Funware.

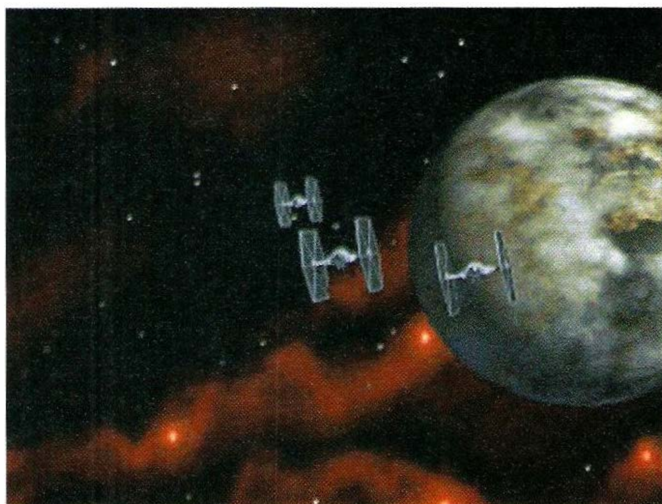
Die CD-ROM Tangram befaßt sich mit einer besonderen Variante des Puzzlespiels. Basierend auf dem altchinesischen Legespiel Tangram, muß jede Figur aus fünf Dreiecken, einer Raute und einem Quadrat erstellt werden. Alle Spiele sind geradezu ideal für die Mittagspause oder eine kurze „Erholungsphase" zwischendurch, lassen sie sich doch schnell starten und auch wieder beenden! Die Puzzles sind aufgrund der unterschiedlichen Spielniveaus für alle Altersgruppen geeignet. Die CDs können entweder einzeln (DM 39,90) oder im Komplettpaket (DM 129,90) im Fachhandel erworben werden.

INFO: 386er, CD-ROM, August, barcom Funware

Rebel Assault 2

Fünfte Symphonie

Das LucasArts-Imperium schlägt zurück: Nachdem sich über eine Million (!) PC-Skywalker für Rebel Assault erwärmen konnten, sind für die Fortsetzung des Arcade Action-Bestsellers noch gewaltigere Dinge geplant. Wir berichten live aus der Raumhafen-Kantine auf Mos Eisley über die neuesten Facts, Gerüchte und Hintergründe zum Thema Rebel Assault 2, dem mittlerweile fünften PC-Spiel auf Basis der Star Wars-Trilogie.



Drei TIE-Fighter in Angriffsformation: Rebel Assault wird viele solcher launigen Zwischensequenzen im typischen Star Wars-Stil beinhalten - inklusive der authentischen Soundeffekte.

Erinnern wir uns: Rechtzeitig zum Weihnachtsfest 1993 sorgte LucasArts für einen wahren Boom bei CD-ROM-Laufwerken - Rebel Assault forderte seinen Tribut. Die 15 spannenden und trotz der eingeschränkten Bewegungsfreiheit ungemein anspruchsvollen Levels wurden mit kurzen Ausschnitten aus den Original-Kinofilmen verbunden und brachten damit die unnachahmliche Krieg der Sterne-Atmosphäre voll rüber. Die verzückten PC-Spieler bedankten sich für die überragende Qualität der High Tech-Ballerei mit rekordverdächtigen Verkaufszahlen. Kein Wunder also, daß man noch vor der eigentlichen Fortführung der Film-Saga durch Ober-Jedi George Lucas (Star Wars 1 bis 3 sind derzeit in Planung) einen zweiten Teil mit einer völlig neuen Story veröffentlichen wird.

Die Sensation ist perfekt

Erstmals ließ sich der Filmzar und Unternehmer (ihm gehören neben Lucasfilm Ltd. auch die Special Effects-Firma Industrial Light & Magic, kurz ILM, sowie LucasArts) dazu hinreißen, eine Erlaubnis zur Aufnahme von Star Wars-Szenen außerhalb der Kinofilme zu erteilen. Projektleiter Vince Lee sieht es daher als besondere Ehre und Verpflichtung an, nach Rebel Assault auch den Nachfolger programmieren zu dürfen. Die Regie für die Zwischensequenzen obliegt übrigens Hal Barwood - für Insider sicherlich keine unbekannte Größe. Schließlich hat er bereits das Drehbuch zum Indiana Jones-Adventure The Fate of Atlantis geschrieben und an mehreren Kinofilmen (u. a. The Sugarland Express mit Goldie Hawn oder Mac Arthur mit Gregory Peck) mitgewirkt. Unter seiner Anweisung agieren die Schauspieler Jamison Jones als Rookie One und Julie Eccles in der Rolle von Ru Marleen in der bekannten Star Wars-Kluft vor einem Blue Screen und ersetzen damit die animierten Charaktere aus Rebel Assault. Den Hintergrund bilden computergenerierte Sequenzen: Was bei den Kinostreifen noch in Form von Oscar-prämierten Miniatur-Modellen in Szene gesetzt wurde, entsteht in diesem Fall komplett auf den Bildschirmen von Chef-Grafiker Richard Green und seinem Team.
Der Spieler übernimmt den Part von Rookie One, der als Teil einer Patrouille im Dreighton Nebula-Gebiet Wache schiebt, in dem immer wieder Raumschiffe der Rebellion auf mysteriöse Weise verschwinden. Als er eines Tages einen Notruf aus dem Nebel erhält, entdeckt er bei seinen Nachforschungen zufällig einen imperialen Stützpunkt. Da diese Gegend keinesfalls von strategischer Bedeutung ist, kann dies nur eins bedeuten:



Nach dem Ausschalten einiger Stormtrooper wird die Millennium Falcon gekapert, die unter den Lasersalven von Darth Vaders Leibgarde durch die Luke entschwindet.



Jamison Jones in Aktion: Der Jung-Schauspieler übernimmt die Hauptrolle in der geplanten Fortsetzung.

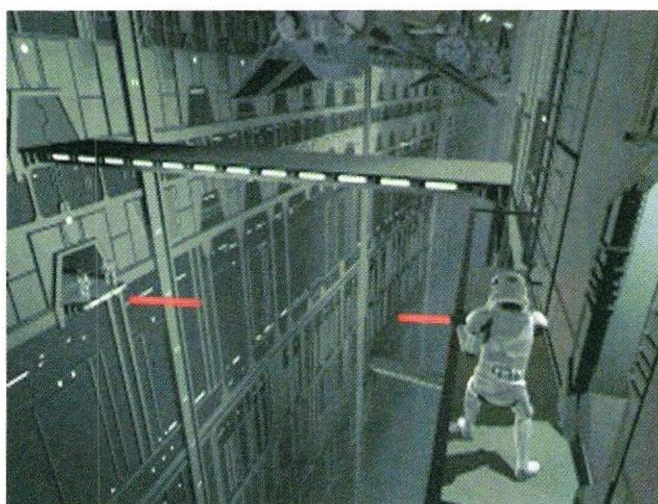


Videosequenzen in bestechender Grafik- und Soundqualität bilden die Grundlage für den Action-Part.

Das Imperium ist nicht nur für den Verlust ganzer rebellischer Flottenverbände verantwortlich, sondern bastelt im Verborgenen an einer neuen schrecklichen Super-Waffe.

Coming to Your Galaxy this Winter

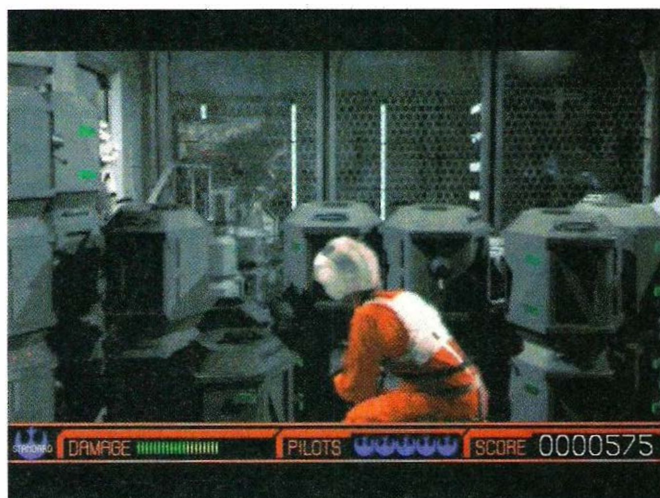
Wenn Sie über den Rebel Assault 2-Teaser auf der Cover-CD-ROM der PC Games 7/95 gestaunt haben, kennen Sie bereits die deutlich verbesserte Darstellungsqualität der VGA-Fullscreen-Videos. Allerdings kursieren nicht nur Gerüchte, sondern sogar schon einige Screenshots, die eine deutlich höhere Auflösung (640 x 480 Bildpunkte) in Aussicht stellen. Fest steht allerdings jetzt schon, daß Teil 2 mit dem wuchtigen John Williams-Soundtrack und den charakteristischen Soundeffekten aufwarten wird. Wie beim Vorgänger erfordert die Auseinandersetzung mit den Schergen von Darth Vader blitzschnelle Reaktionen per Mausklick und einen ruhigen Zeigefinger, denn aufgrund der unterschiedlichen Szenarien wird Ihnen als Rookie One einiges abverlangt: Neben Laserschwert-Duellen und Schußwechseln mit den Stormtroopers liegt der Schwerpunkt natürlich bei den Weltraum-Kämpfen gegen TIE Fighter-Geschwader - diesmal sogar an Bord von Han Solos Hyperspeed-Wunderwerk Millennium Falcon. Wie bisher wird dabei zwischen der Cockpit-Ansicht und der Verfolger-Perspektive (man blickt von hinten auf das Raumschiff) abgewechselt. Star Wars-Fanatiker werden es kaum noch erwarten können, zusammen mit den Kollegen in ihren wendigen Kreuzern der X- bzw. Y-Wing-Kategorie einen leibhaftigen Sternenzerstörer unter Beschuß nehmen zu dürfen. Oder wie wär's mit einer Spritztour auf einem der Speeder Bikes, mit denen Luke und Leia in Die Rückkehr der Jedi-Ritter durch die Wälder von Endor geheizt sind? Weitere Highlights sind Einsätze in minenverseuchten Asteroidenfeldern und auf bislang unbekanntem Terrain, bei denen Kollisionen mit anderen Raumschiffen vermieden werden sollten.



Das Innere eines Todessterns in SVGA-Pracht ist Schauplatz dieses Gefechts.

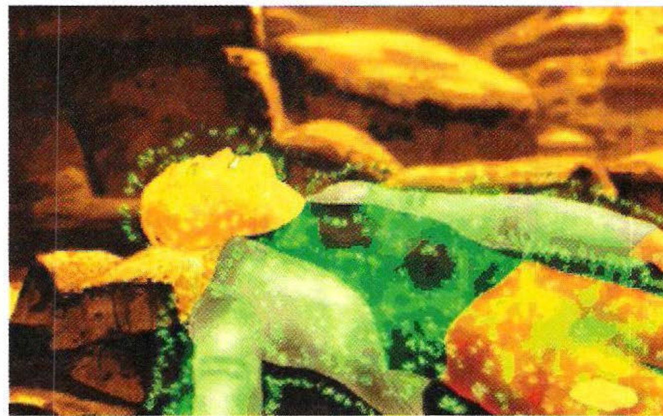
Wie lange Sie sich bis zum Release des mutmaßlichen Thronfolgers im Arcade Action-Bereich noch gedulden müssen? Der nächste Winter kommt bestimmt - hoffentlich simultan zu Rebel Assault 2: Wenn die Macht mit den Programmierern ist, dürfte es nicht nur Star Wars-vernarrten Redakteuren trotz eventueller Unter-Null-Temperaturen wohlig warm ums Herz werden. Auf jeden Fall werden wir Sie in den kommenden Ausgaben über die neuesten Entwicklungen aus der Skywalker Ranch im kalifornischen San Rafael ausführlich informieren.

Petra Maueröder ■



In Deckung! Weichen Sie den Lasersalven der Stormtroopers aus, um so wenig Schaden wie möglich davonzutragen. Die Status-Leiste am unteren Bildschirmrand dürfte Rebel Assault-Spielern bekannt vorkommen.

Es ist schon wirklich elegant, wie Chefdesigner Sean Clark, der mittlerweile dritte Chefdesigner an diesem Projekt, den Fakt umgeht, daß das Spiel inzwischen fünf Entwicklungsjahre auf dem Buckel hat. Kein Wort fällt darüber, daß die Grafiken dieses für die Computerbranche biblische Alter widerspiegeln. Wesentlich mehr Wert wird auf die Tatsache gelegt, daß SciFi-Autor Alan Dean Foster sich von The Dig so inspiriert fühlte, daß er nach jahrelanger schöpferischer Pause das Buch zum Spiel schreiben wird.
Grafiken sind nicht alles, und eigentlich ist es erfrischend zu sehen, daß jemand solch kolossales Vertrauen in das Urteilsvermögen der Gamer hat - in einer Zeit, in der Glanz und Glitter den Vorrang vor Witz und Spielspaß haben. Laut Clark hat The Dig „die beste, umfassendste Handlung, die es je in einem Spiel zu sehen gab".

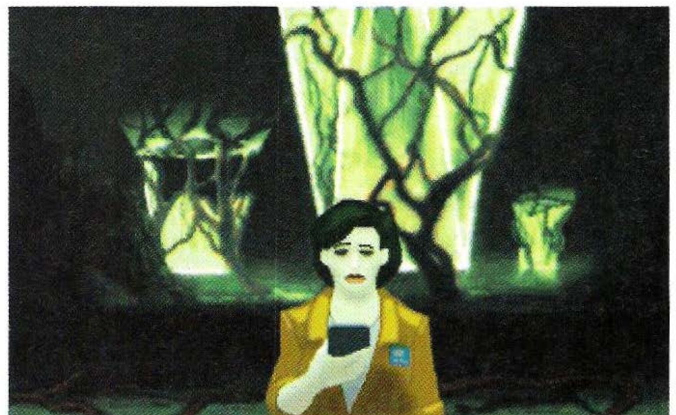


Die Zwischensequenzen lassen eine filmähnliche Atmosphäre aufkommen und untermauern das mysteriöse Flair des Spiels. Das ist aber die einzige Gemeinsamkeit, die The Dig mit Vollgas hat.



Gut getarnt

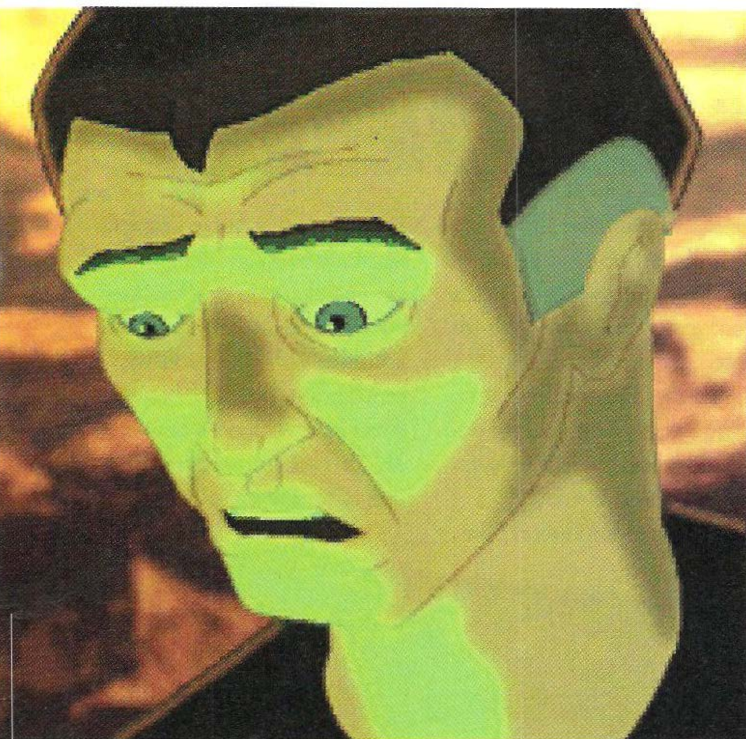
The Dig beginnt mit einer Space Shuttle-Mission in der nahen Zukunft. Ein Asteroid befindet sich auf einem Kollisionskurs mit der Erde. Commander Boston Low, einer der Besten der NASA, hat den Auftrag, den Asteroiden mit geschickt angebrachten Sprengladungen in eine neue Umlaufbahn zu bugsieren. Die NASA - nicht eben pressescheu - hat außerdem die Journalistin Maggie Robinson und den deutschen Geologen Ludger Brink mit auf die Reise geschickt. Die Mission ist kein Problem für Commander Low, und alles verläuft wie geplant. Die zweite Phase der Mission ist schon schwieriger. Low und Co. sollen auf dem Asteroiden landen und diesen erforschen. Das wäre sicher auch kein allzu großes Problem, wenn es sich hierbei wirklich um nicht mehr als einen Asteroiden handeln würde. Nach einer Weile des Herumforschens stellt sich nämlich heraus, daß der Asteroid in Wirklichkeit ein gigantisches Raumschiff ist, das von einer außerirdischen Rasse zum Zweck der Kontaktaufnahme mit anderen intelligenten Lebensformen losgeschickt wurde. Der Deutsche mimt dann auch gleich den Trottel, indem er in das einzige Loch im Umkreis von 100 Meilen fällt und den amerikanischen Helden zu fulminanten Rettungsaktionen zwingt. Eine gute Sache, wie sich im Nachhinein herausstellt, denn in eben diesem Loch befindet sich der Auslöser für die kommende Action.
Wer diese Außerirdischen sind, was es mit dem Raumschiff auf sich hat und wie man wieder auf die Erde kommt, sind Fragen, die der Spieler in The Dig beantworten muß. Dazu benötigen selbst erfahrene Computerspieler, laut Clark, mindestens 50 bis 60 Stunden.
Elegant, wie man es von LucasArts gewohnt ist, ist das transparente Interface, daß nur im Bedarfsfall erscheint und sich nicht störend über die Szenen



The Dig

Baggerführer

Fünf Jahre in der Entwicklung. Zweimal neu begonnen! Nach einer Idee von Steven Spielberg! In Zusammenarbeit mit George Lucas! Das muß ja ein Superfilm werden!? Weit gefehlt. Hier ist die Rede von LucasArts´ neuem Adventure The Dig.



legt. Selbst die üblichen „Gehe nach-", „Benutze" und „Nimm"-Icons gehören der Vergangenheit an. Alle Aktionen finden durch Anklicken des zu manipulierenden Objekts statt; der Inventory-Bildschirm wird durch ein winziges Icon aktiviert. Außerdem trägt Commander Low einen Personal Digital Assistant (Taschencomputer) mit sich, der zur Kommunikation mit der Crew und zum Abrufen von Daten dient - zwischendurch darf er sich auch schon einmal die Zeit mit einer Partie Lunar Lander (Verbeugung vor Sam & Max) vertreiben.

Null Motion Video

So ein Spiel ist natürlich knallvoll mit fetzigen Videoszenen, nicht wahr. „Fehlanzeige", meint Clark, „es ist einfach zu schwierig, Videomaterial zu produzieren, das, verglichen mit unseren Animationen, glaubhaft wirkt. Wir werden keine Videoszenen in ein Spiel quetschen, nur weil es jeder andere so macht."



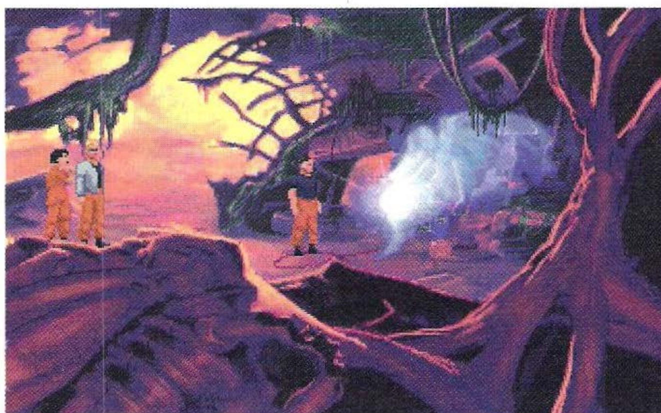
Mehr Wert wurde auf Musik und Soundeffekte gelegt. Anstatt passende Soundeffekte aus dem Archiv zu kramen, wurden diese speziell für The Dig produziert. Bei der Musik greift man ein zweites Mal auf die „German Connection" zurück. Digitalisierte und mit Effekten verfremdete Werke Richard Wagners dienen zur Untermalung. Sicherlich kein Zufall, sondern eine Hommage an „2001 - A Space Odyssee". Überhaupt werden eingefleischte Science Fiction-Fans oft an die Klassiker diese Genres erinnert, allen voran an „Forbidden Planet".

Spielbergs Beitrag

Steven Spielberg hat mit The Dig wesentlich weniger zu tun als man annimmt. Natürlich wurde die Querverbindung zu Spielberg für kostenlose PR genutzt. The Dig war ursprünglich als Episode für die von ihm produzierte TV-Serie Amazing Stories (in Deutschland: Unglaubliche Geschichten) gedacht. Leider wurde die Serie abgesetzt, bevor man dies realisieren konnte. Um den guten Stoff nicht verkommen zu lassen, schlug Spielberg seinem Kumpel Lucas vor, die Story in ein Spiel umzusetzen. Das war's auch schon. The Dig scheint ein interessantes Spiel zu werden. Ob es hält, was LucasArts verspricht, können Sie in einer der nächsten Ausgaben lesen.

Die phantastische Story kann leider nicht über die etwas konservativen Spielgrafiken hinwegtäuschen. Sam & Max und Indy 4 - Fate of Atlantis konnten schon vor Jahren ähnliches bieten.

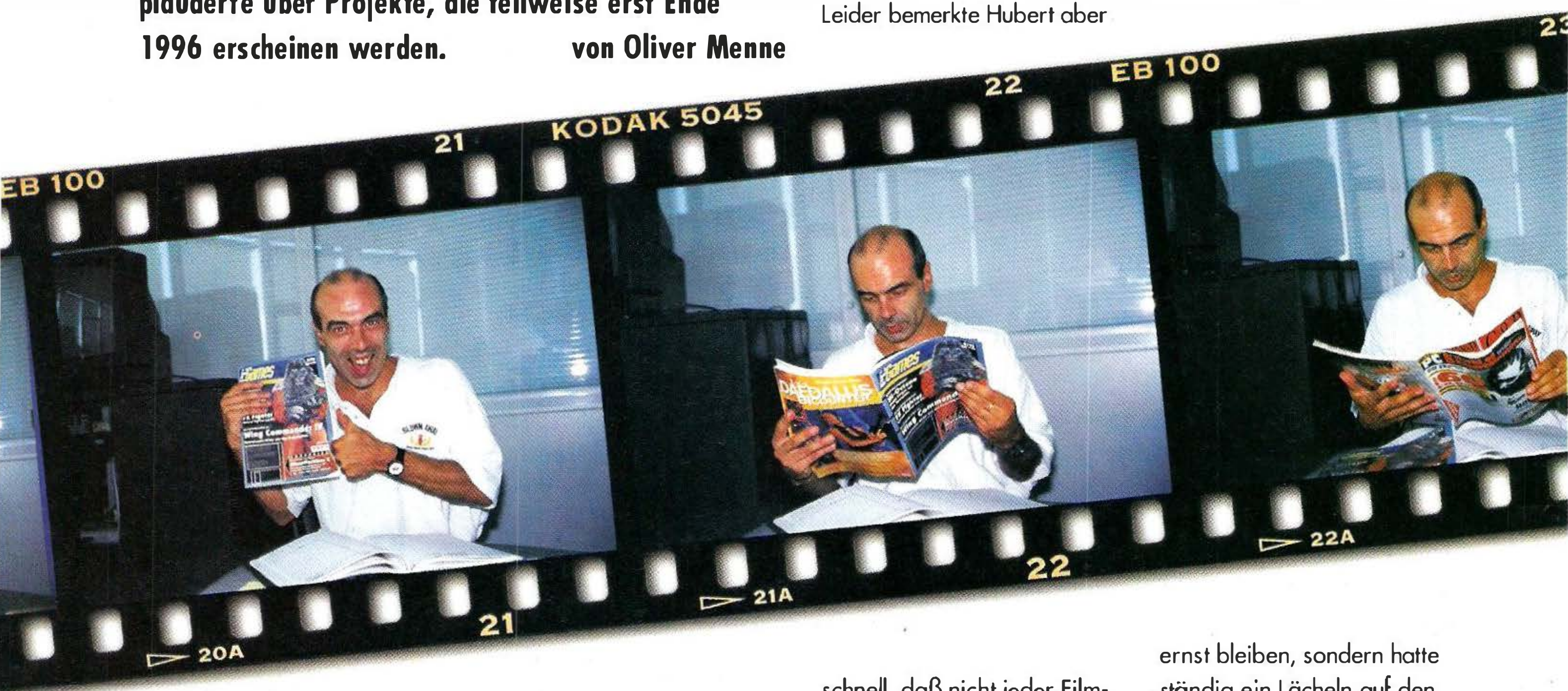




Porträt: Hubert Chardot

Filmemacher

In Deutschland ist er weit weniger bekannt als seine Produkte: Hubert Chardot ist Chef-Entwickler bei Infogrames und verantwortlich für so erfolgreiche Titel wie beispielsweise Shadow of the Comet, Alone in the Dark 3 und Prisoner of Ice. Für PC GAMES blickte Monsieur Chardot weit in die Zukunft und plauderte über Projekte, die teilweise erst Ende 1996 erscheinen werden. von Oliver Menne



Hubert Chardot ist wohl eine der sympathischsten Persönlichkeiten, die die Softwareszene zu bieten hat. Dabei kommt der 38jährige Franzose eigentlich aus einer völlig anderen Branche. „1977 schmiß ich mein Studium der Wirtschaftswissenschaften hin, da ich plötzlich feststellte, daß Film-Scripts zu schreiben sehr viel einfacher ist", meint Hubert in Bezug auf die Ursprünge seines Entwicklerdaseins. Dahinter steckt allerdings mehr. Da sein Großvater Filmvorführer war, ging er bis zu dreimal am Tag ins Kino und entdeckte dort seine Liebe zum Film. Leider bemerkte Hubert aber schnell, daß nicht jeder Film-Produzent auf seine „schriftstellerischen" Leistungen gewartet hat: „Scripts zu schreiben ist wie ein Adventure. Man schickt sein Werk ein und wartet, bis sich jemand meldet." Da die meisten aber sein Genie verkannten, trat er kurze Zeit später in die französische Armee ein und studierte anschließend zum zweiten Mal. Diesmal entschied er sich für Theaterwissenschaften, brach aber auch dies nach wenigen Monaten ab. „Ich konnte bei Sterbe- und Liebesszenen einfach nicht ernst bleiben, sondern hatte ständig ein Lächeln auf den Lippen. Das kam bei meinen Professoren wohl nicht allzu gut an", meint Hubert mit einem leichten Grinsen. „Trotzdem wollte ich weiterhin in der Branche tätig sein und wurde deshalb Journalist. Das hatte



Wie bei allen Infogrames-Produktionen, so wurden auch bei Shadow of the Comet alle Szenen zunächst mit Ölfarben auf Papier gebracht.

Code: 911

Code: 911 spielt irgendwann in der nahen Zukunft und ist eine Art Räuber- und Gendarmspiel. Dazu muß gesagt werden, daß in Amerika „911" die gleiche Bedeutung hat wie bei uns in Deutschland „110": der Polizeinotruf! In erster Linie muß man als Officer kleinere Raubüberfälle (Actionmodus!) aufklären; erst später kommt man hinter ein Intrigenspiel, das von korrupten Polizeipräsidenten, Richtern und Computerherstellern geführt wird. Den Actionmodus muß man sich folgendermaßen vorstellen: per Funk erfahren Sie von einem Überfall auf einen Supermarkt. Sie fahren mit dem Einsatzwagen sofort zum Ort des Geschehens und versuchen den gemeinen Dieb noch an Ort und Stelle zu fassen. Das spielt sich wiederum in einem verbesserten Alone in the Dark-Look ab.

den Vorteil, daß ich die Kinobesuche nicht bezahlen mußte und zusätzlich noch Geld für die Artikel bekam", sagt Hubert und fügt hinzu, „...außerdem trifft man auf so berühmte Persönlichkeiten wie David Bowie und Jean-Paul Belmondo, wenn man zu den Filmfestspielen nach Cannes geschickt wird."

Schließlich bekam er ein Angebot von einem großen Kinobetreiber und wurde Geschäftsführer eines Kinopalasts. Hier mußte er genau abwägen, welcher Film ein großer Kassenerfolg werden kann und welcher nicht. Aufgrund der Erfahrungen, die er in diesem Job sammeln konnte, arbeitete er danach für zwei Jahre auf der anderen Seite, bei 20th Century Fox, und mußte jetzt die Filme bei den Kinobesitzern an den Mann bringen. „Gerade als mich auch dieser Job etwas langweilte, bekam ich durch einen guten Freund Kontakt zu Bruno Bonell. Er sagte mir, daß Bruno ein kleines Problem mit einer H. P. Lovecraft-Story hätte, und ob ich nicht aushelfen könnte", erzählt Hubert Chardot über seine ersten Kontakte zu Infogrames. Drei Tage später stand das erste Konzept zu Shadow of the Comet...

Bruno Bonell war von der prompten und überaus zufriedenstellenden Erledigung des Auftrags sehr angetan und stellte Hubert Chardot sofort ein. Schon damals begann die konzeptionelle Erstellung von Prisoner of Ice, jedoch wurde die Realisierung aufgrund von Alone in the Dark 2 und einiger anderer Projekte einige Zeit verschoben.

Neue Projekte

Zur Zeit arbeitet Hubert Chardot gleich an mehreren Projekten. Are we Alone, Knight`s Chase: Time Gate, Siegfried und Code: 911 sind die Spiele, die bis Ende 1996 anstehen. Die größten Probleme sieht er dabei in der Lokalisierung und der Realisierung perfekter 3D-Grafik. „Möglicherweise liegt die Lösung aller Grafikproble-

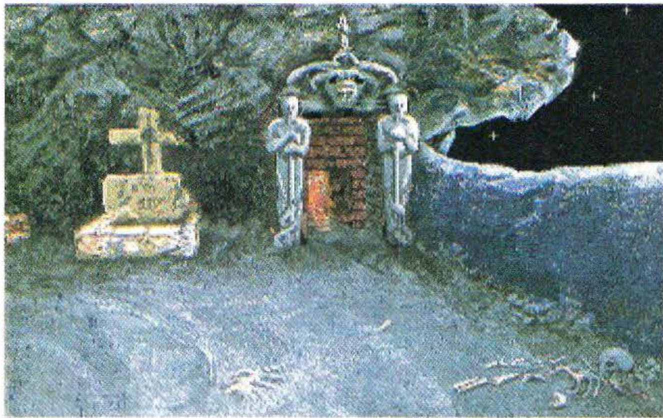
Siegfried

Auch für Siegfried arbeiten die Franzosen an einer neuen Engine, die mit der von Ultima 8 - Pagan vergleichbar ist. Es soll sich dabei um ein Rollenspiel im klassischen Sinne handeln, allerdings wird hier nicht die üblichen Attributs-Orgien abgefeiert. Siegfried wird außerdem über die brandneue „Satzbau-Engine" verfügen, die aufgrund der zahlreichen Charaktere benötigt wird. Auf diese Weise bekommt man keine vorgefertigten Sätze geboten, sondern erhält immer wieder neue, reizvolle Dialoge. Ein großes Problem sieht Hubert aber bei der Lokalisierung, schließlich verfügt jede Sprache über eine eigene Grammatik, die dem Programm erst „beigebracht" werden muß.

Are we Alone?

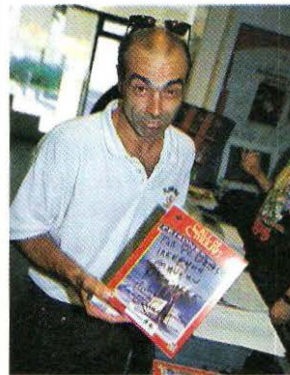
Beim inoffiziellen vierten Teil der Alone in the Dark-Saga versucht Infogrames, Elemente aus Prisoner of Ice und Alone in the Dark zu vermischen. Außerdem gehören die „Polygon-Helden" endgültig der Vergangenheit an: das Spiel wird lupenreine SVGA-Grafiken und bis zu 50 Pixel große Charaktere, die darüber hinaus noch mit Texturen versehen sind, bieten. Leider wird sich das Spiel etwas verspäten, da „die Entwicklungsabteilung ein echtes Problem mit der Engine hat. Sie ist für Puzzle-Spiele - und Are we Alone? soll verstärkt Puzzles enthalten - eher ungeeignet" (Chardot).





Eine typische Szene aus Alone in the Dark. Solche Grafiken werden gezeichnet, sobald Hubert Chardot das Konzept fertiggestellt hat.

Gewinnspiel

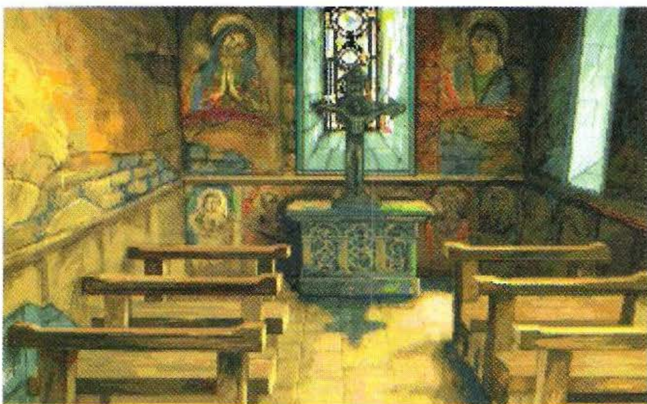


Hubert Chardot ließ sich im Laufe des Gesprächs sogar dazu hinreißen, jeweils zehn Exemplare von Prisoner of Ice und Alone in the Dark 3 für die Leser der PC GAMES zu signieren. Nach einer guten Stunde (Hubert Chardot ließ sich für jedes Spiel einen originellen Spruch einfallen) war es vollbracht, und das Resultat können Sie nun gewinnen. Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse an:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES •
Kennwort: Hubert Chardot • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

me im Sega Saturn oder der Sony PlayStation, ich aber glaube, daß 3D-Accelerator-Karten für den PC bald zur Standardausrüstung gehören werden. Dann kann man endlich `gute` Engines entwickeln", seufzt Hubert Chardot, der eigentlich lieber am PC spielt als an irgendwelchen Konsolen. Was bei Lokalisierungen alles schiefgehen kann, erläuterte Hubert anhand von Alone in the Dark 2: „Gleich zu Beginn gibt es eine Szene, bei der man mit einem Blatt Papier einen Schlüssel aus dem Schlüsselloch stoßen muß; eine Szene, die man in Europa aus Dutzenden von Krimis kennt. Bei der Version für die USA hatten wir dann `kleine` Schwierigkeiten, denn in den typischen amerikanischen Krimis öffnen die Detektive eine Tür meistens mit der Kreditkarte. Die Lösung war für die meisten Spieler also völlig abwegig." Damit solch ein Mißgeschick in der Zukunft ausgeschlossen werden kann, liest nun ein Infogrames-Mitarbeiter des jeweiligen Landes schon vor der Programmierung das Script und kann mißverständliche Puzzles oder Rätsel gleich beanstanden.
Abschließend läßt sich sagen, daß man bei den Produkten, die bei Infogrames in den nächsten zwölf Monaten auf dem Programm stehen, auf eine rosige Softwarezukunft hoffen kann.

Time Gate



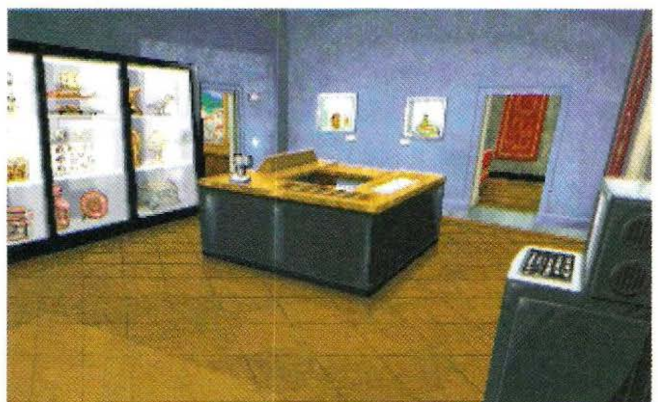
Die Hintergrundgeschichte von Knight`s Chose: Time Gate - einer neuen Serie von Action-Adventures - ist für Fans des Mittelalters geradezu die Erfüllung eines langgehegten Traums: William Tibbs, ein amerikanischer Student in Paris, ist besorgt. Seine Freundin ist seit drei Tagen verschwunden, und sie hat keine Spur hinterlassen. Dann, in einer schwülen Juninacht 1996, springt plötzlich ein Mann durch Williams Fenster, der an eine längst vergangene Zeit erinnert. Er ist rothaarig, trägt eine Ritterrüstung und fordert Wiliiom „zum Duell". Wolfram, so der Name des mehr oder weniger edlen Ritters, hat Juliette entführt und irgendwo mitten im „Museum für Geschichte und Traditionen des Mittelalters" versteckt. Dann verschwindet Wolfram wieder und William macht sich am nächsten Tag auf die Suche nach Juliette. Im Museum findet er eine seltsame Stelle, und wenige Sekunden später - William bleibt kaum Zeit, einen klaren Gedanken zu fassen - befindet er sich im Hauptquartier der Templer, im Paris des Jahres 1329!





Einmal mehr setzt Infogrames also auf eine abgedrehte, mysteriöse Story - und wird damit hoffentlich die Herzen aller mittelalterverliebten Computerspieler treffen. Die Engine erinnert ein wenig an Alone in the Dark 3, wobei diesmal aber selbstablaufende Dialoge integriert werden, um den Infogehalt des Spiels zu erhöhen. Time Gate verfügt über 300 verschiedene Schauplätze, 40 Charaktere (mit Texturen und ungefähr 560 Animationsphasen pro Charakter).



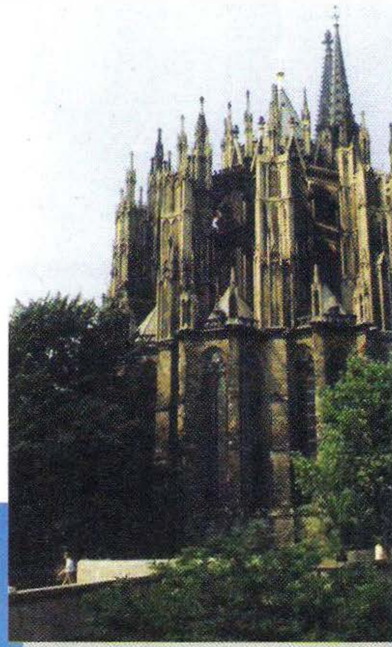


Der Planer 2

Die Rache

Mit Der Planer konnte Greenwood Mitte 1993 einen gelungenen Einstand in die Softwareszene feiern. In den folgenden Ausgaben berichtet Holger Dickmann, der Kopf hinter Der Planer und Das Amt, über seine Erlebnisse bei der Entwicklung des zweiten Teils.

von Holger Dickmann



Oktober 1994:

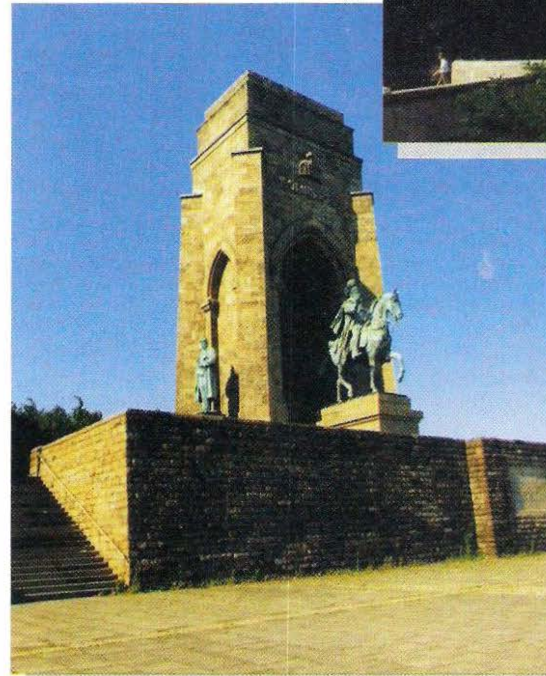
Bedingt durch den großen Erfolg des ersten Teils erreichten mich sehr viele Zuschriften mit Verbesserungsvorschlägen für „Der Planer" und „Der Planer Extra". Diese füllen ungefähr einen Aktenordner. Ein erster Gedanke an einen Nachfolger wurde meinerseits erwogen.

Januar - März 1995:

Die Entscheidung meinerseits ist gefallen: „Der Planer 2" wird gestartet, wenn das aktuelle Projekt „Das Amt" abgeschlossen ist. Die konzeptionelle Arbeit wird wieder von Peter-Michael Krojna übernommen, der schon erfolgreich das Konzept für „Das Amt" mit mir zusammen entwickelt hat.

April 1995:

Das erste Konzept liegt vor. Bereits jetzt ist erkennbar, daß sich dieses Projekt leider nicht mehr für 386er und Diskette entwickeln läßt. Mitte April stelle ich fest, daß das Konzept in der vorliegenden Form unzureichend ist. Eine komplette Umentwicklung findet statt.
In der Monatsmitte werde ich unter den vielen Multimedia-Produkten auf einen Weltatlas auf CD-ROM aufmerksam. Ich kaufe dieses Atlas-Programm und stelle die Städte für „Der Planer 2" zusammen. Diese Städte werden von mir aufgearbeitet. Schon jetzt steht fest, daß man im späteren Spiel mit mehreren Währungen zu tun haben wird. Dies sehe ich als realistisch an, da im wirklichen Leben die Firmen mit Auslandsniederlassungen ebenfalls mit Währungsschwankungen zu kämpfen haben. Folgende Länder werden ausgewählt:
USA, England, Deutschland, Spanien, Frankreich, Portugal, Österreich, Schweiz, Italien, Polen, Tschechien, Ungarn, Irland, Dänemark, Norwegen, Schweden, Finnland, Niederlande, Belgien und Luxemburg. Auf Länder wie Jugoslawien, Slowakei, Albanien und die alte UDSSR wurde verzichtet, da hier teilweise keine reguläre Währung existiert, die politische Lage ungeklärt ist oder die zukünftige Art des Staats unbestimmt ist. Über das Atlas-Programm werden ca. 150 Städte und deren Einwohnerzahlen, sowie die jeweiligen Landeswährungen ermittelt.
Um den Bereich Tourismus in das Spiel integrieren zu können, benötige ich ca. 500 Fotos, die eingescannt und bearbeitet werden können. Um die Fotos zu kaufen, benötige ich ca. 500.000 (!) Mark.





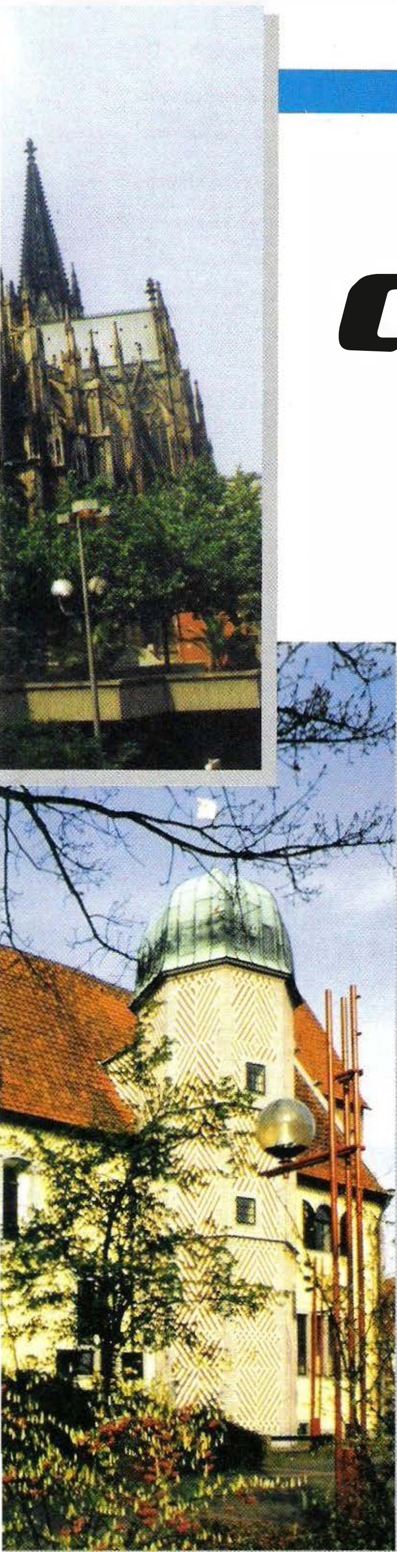
Mai 1995:

1.-7.5.95
Eine Lösung für die Tourismus-Fotos scheint gefunden zu sein: durch Anschreiben an alle für uns interessanten Fremdenverkehrsämter könnten eventuell Kooperationen entstehen. Leider benötigt man deren Adressen, um diese anschreiben zu können. Wieder einmal eine Falle?
08.-14.05.95
Grafiker werden gesucht, die die Grafiken für „Der Planer 2" erstellen sollen. Auf Celal möchte ich diesmal gerne verzichten, da zur Zeit fast jede Wirtschaftssimulation aus deutschem Hause mit Celal-Grafi-



Das erste Bild von den Pixlers Vienna. Hier handelt es sich um das Büro.

der Ämter



ken ausgestattet ist. Der Spieler hat sich inzwischen an seinem Stil leider sattgesehen. Per Zufall erhält Greenwood eine Anfrage von österreichischen Grafikern, die sich nach neuen Aufträgen umsehen. Greenwood lädt sie ein. Ich bin beim Termin dabei und lasse mir aktuelle Grafiken von ihnen zeigen. Beim Mittagessen stelle ich ihnen unser Produkt „Der Planer 2" als Idee vor. Sie sind interessiert, für Greenwood die kompletten Grafiken für „Der Planer 2" zu kreieren.

Mein BTX-Anschluß wird von der Telekom freigeschaltet. Per BTX suche ich nach Fremdenverkehrsämteradressen. Leider komme ich hierbei in ein falsches Menü. In den nächsten 14 Tagen werde ich täglich mit ca. 10kg Ferienhausprospekten aus Dänemark per Post bombardiert. Schließlich stoße ich einige Tage später und nach 20stündiger Nonstop-Suche im BTX auf ein Unternehmen, das die Adressen kostenpflichtig zuschickt. Nach weiteren vier Stunden habe ich alle Anträge per BTX gestellt.

15.-21.05.95

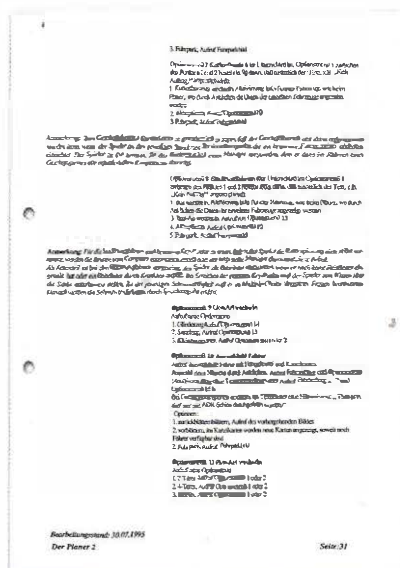
Ein neues Spielkonzept liegt vor. Es wird im Groben von mir genehmigt. Ungefähr 30 IHKs werden für die Länder (Ausland) angeschrieben, die in „Der Planer 2" vorkommen sollen. Bei den Fremdenverkehrsämtern, die für das Ausland zuständig sind, stoße ich auf ein erhöhtes Interesse, sich mit Fotomaterial und Prospekten am Spiel zu beteiligen. Erstaunlicherweise wollen die meisten deutschen Fremdenverkehrsämter der Städte Geld für die Nutzung des Fotomaterials haben. Den Vogel schoß dabei das Fremdenverkehrsamt der Stadt Baden-Baden ab: auf mein Schreiben hin erhielt ich drei Dias und eine Rechnung über DM 293,25. Ich telefonierte mit dem zuständigen Sachbearbeiter Herrn Volz und stellte fest, daß ich die Fotos nicht benutzen dürfte, selbst wenn ich diesen Betrag bezahlen würde, aber dennoch eine Bearbeitungsgebühr von DM 63,25 bezahlen müßte.

22.-31.05.95

Mit Mercedes-Benz wird der erste Kontakt aufgenommen. Von meiner Seite aus ist es wünschenswert, wenn Mercedes-Benz wieder als Partner gewonnen werden könnte.

Juni 1995:

Anfang Juni fahre ich in meinen wohlverdienten Jahresurlaub (3 Wochen Spanien). Hätte ich zum damaligen Zeitpunkt gewußt, welches Chaos mich nach meiner Rückkehr erwarten würde, wäre ich wahrscheinlich zu Hause geblieben. Das Wetter ist leider nicht besonders gut in Spanien, so raffe ich mich auf, daß Konzept genauer zu durchforsten. Auf der Terrasse des Ferienhauses begebe ich mich fern von daheim an die Arbeit. Die erste Grafikliste geht über 12 DIN A4-Seiten, leider handgeschrieben, da natürlich kein Computer vor Ort war. Die Pixlers Vienna warten bereits auf die Liste. Leicht geladen bezüglich des Konzeptes reise ich Ende Juni nach Deutschland zurück. Doch der Horror kennt leider keine Grenzen. Viele Fremdenverkehrsämter haben in meiner Abwesenheit ca. 350 Dias geschickt. Die daraus entwickelten Fotos wurden vom Greenwood-Mitarbeiter Peter-Michael Krojna komplett an die Pixlers Vienna geschickt - leider ohne Vermerke über dessen Zugehörigkeiten zu Städten und Ländern - selbst Greenwood hatte keine einzige Kopie der Fotos. Der Nachteil ist, daß nicht alle eingeschickten Fotos im Spiel verarbeitet werden können, da sie teilweise die falschen Städte und Regionen der Länder be-



Bearbeitungsstand: 30.07.1995
Der Planer 2
Seite: 31

Ein Auszug aus dem vorläufigen Spielkonzept von Der Planer 2.

treffen oder die Rechte des Fotomaterials nicht bei Greenwood liegen. Der entstandene Schaden ist recht groß. Die „Aufräumarbeiten" bei den Fremdenverkehrsämtern können beginnen.

Unter meiner Leitung wird das Konzept nun erneut umgearbeitet und verändert. Da die deutschen Fremdenverkehrsämter leider sehr viel Geld für ihr Fotomaterial haben möchten, schicke ich eine freie Mitarbeiterin, Pia Fronzoni, auf Reisen durch deutsche Städte. Hamburg, Dortmund, Essen, Bochum, Frankfurt/Main, Karlsruhe, etc. werden von ihr abgelichtet.

Juli 1995:

Die „Aufräumarbeiten" bei den Fremdenverkehrsämtern halten an. Herausragend sei hier das portugiesische Fremdenverkehrsamt in Frankfurt/Main zu nennen, daß es wirklich schafft, die 33 an uns geschickten Dias aus einem Dia-Bestand von 10.000 zu identifizieren.

Druid

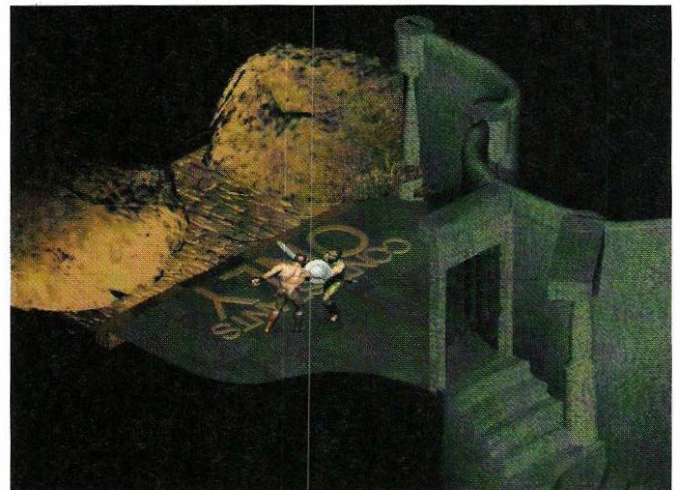
Druidenzauber

Sir Tech ist eine Firma, der der klassische Computer-Gamer vorrangig am Herzen liegt. Robert Sirotek, Gründer und Eigentümer des Unternehmens, hat eine in diesen Zeiten ungewöhnliche Philosophie: Videos haben in seinen Spielen keinen Platz, die gehören ins Fernsehen.

Stattdessen liefert Sir Tech kontinuierlich detaillierte Welten, riesige Spielumgebungen und durchdachtes Gameplay. Jagged Alliance war ein grundsolides Strategiespiel. Einen Namen machte man sich mit der amerikanischen Version der deutschen Rollenspielserie Das schwarze Auge. Mit Druid: Daemons of the Mind hofft man den Grundstein für eine weitere erfolgreiche Rollenpielreihe zu legen.

Wer bei dem Wort „Druid" an Miraculix denkt, wird beim Anblick des Helden in zweierlei Hinsicht überrascht sein. Der muskelbepackte Königssohn Kian hat mit dem ältlichen Zaubertrankbrauer recht wenig gemeinsam. Kian wurde in die Welt der Druiden transportiert, um ihnen bei der Suche nach einem Mitglied der Bruderschaft zu helfen. Bewaffnet mit seiner Streitaxt und magischen Kräften, die ihm zur Erfüllung seiner Aufgabe von den Druiden verliehen wurden, macht er sich auf den Weg. Über 100 Orte, gefüllt mit Kerkern, Labyrinthen und Monstern, gilt es zu erforschen. Druid darf außerdem für sich in Anspruch nehmen, eines der wenigen Spiele zu sein, in dem die Hauptfigur wahlweise auch eine Frau sein kann.

Bei der Erforschung der Umgebung trifft man natürlich regelmäßig auf Kreaturen, die sich rumprügeln wollen. Die einzige Alternative besteht darin, diese Nervensägen mit der Streitaxt bekannt zu machen. Während des Kampfs stehen je zwei Offensiv- und Defensivmanöver zur Verfügung. Die Maussteuerung ist intuitiv und logisch, und mit den leichteren Gegnern wird man relativ schnell fertig. Im Verlauf des Spiels nehmen zwar die Fähigkeiten Kiams zu, aber leider auch die der Gegner.



Eine typische Szene aus Druid. Hier kämpft der tapfere Druide mit einem schlechtgelaunten Widersacher. Das Spielfeld wird - wie bei Ultima - aus einer isometrischen Perspektive dargestellt.



Die Hauptdarsteller und viele Nebencharaktere wurden gerendert und mit tollen Licht- und Schatteneffekten belegt.

Zaubersprüche

Wer sich daher einen Vorteil geben will, greift einfach auf seine Zauberkräfte zurück. Durch Kombination der Elemente auf einem Amulettstein können die Zaubersprüche die verschiedensten Wirkungen erzielen. Dieses Magie-System und die Effekte der unterschiedlichen Elementkombinationen machen den besonderen Reiz von Druid aus. Zaubersprüche wirken allerdings nur aus der Distanz. Sobald der Gegner nah genug ist, um anzugreifen, muß der Kampf Mann gegen Mann (bzw. Frau gegen Mann/Frau) ausgetragen werden.

Der Trend zum unsichtbaren bzw. versteckten Interface setzt sich auch in Druid fort. Mit dem Mauszeiger bewegt man sich vorwärts. Wenn sich in einem Bildschirm sogenannte Hotspots befinden, verändert sich die Form des Cursors, und eine Beschreibung der möglichen Aktionen wird angezeigt.

Druid: Daemons of the Mind ist grafisch hervorragend in SVGA umgesetzt und verfügt über eine große Anzahl digitaler Soundeffekte. Als Erscheinungsdatum gibt Sir Tech „irgendwann dieses Jahr" an. Um die deutsche Übersetzung kümmert sich übrigens Attic, die ja schon bei Das Schwarze Auge mit Sir Tech zusammengearbeitet haben.

Markus Krichel ■

Hollywood Pictures

104mal Kinospaß



Der heiße Filmsommer nimmt kein Ende. Nach internationalen Kassenschlagern wie Batman Forever, Waterworld und Judge Dredd können Sie auch an Ihrem PC Filme mit Millionenbudgets und Starbesetzung inszenieren: Hollywood Pictures macht`s möglich!

Anläßlich von Hollywood Pictures verlosen Starbyte und PC GAMES ein Jahr Kinospaß! Der Gewinner bekommt 52 Wochen lang zwei Eintrittsgutscheine für ein Kino seiner Wahl. Darüber hinaus warten noch vier Exemplare von Hollywood Pictures auf ihren neuen Besitzer. Sie müssen lediglich folgende Fragen richtig beantworten und das Ganze in Form einer Postkarte an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC GAMES
Kennwort: Hollywood Pictures
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

1. Wer schrieb die sarkastische Romanvorlage zu Pulp Fiction?
a) Oliver Stone
b) Quentin Tarantino
c) David Lynch

2. Wer führte überraschend Regie bei Batman Forever?
a) Tim Burton
b) Joel Schumacher
c) Michael Keaton

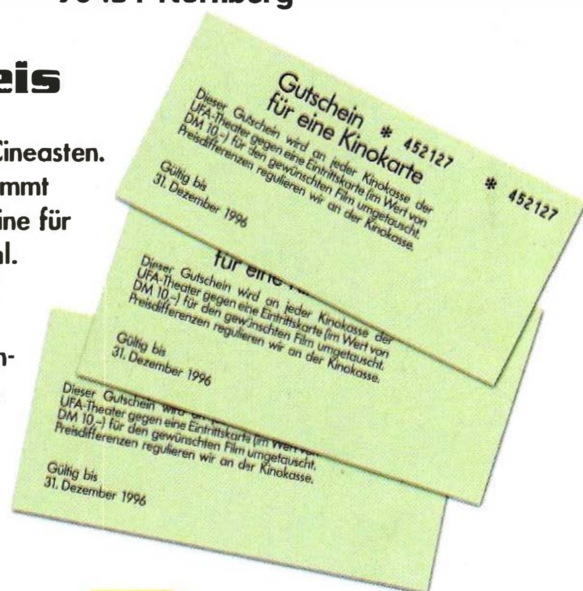
3. Welcher bekannte Komponist schrieb die Filmmusik zu 1492?
a) Vangelis
b) Jean-Michel Jarre
c) Jon Lord

4. In welchem Film erlitt Bruce Lees Sohn Brandon einen tödlichen Unfall?
a) The Crow
b) Die Rückkehr der Todeskralle
c) The Stand

5. In welchem Film spielte Hollywood-Schönling Tom Cruise einen Rennfahrer?
a) Tage des Donners
b) Daytona USA
c) Manta - Der Film

1. Preis

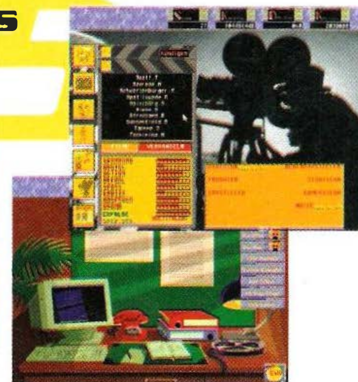
Ein Preis für jeden Cineasten. Der Gewinner bekommt 104 Eintrittsgutscheine für ein Kino seiner Wahl. Sie können also mit Freund/in ein Jahr lang jede Woche einmal ins Kino gehen, ohne eine Mark zu investieren.



2. bis 5. Preis

Je ein Spiel Hollywood Pictures





Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und des Spieleherstellers Starbyte sind von der Verlosung ausgeschlossen! **Einsendeschluß ist der 3. Oktober 1995!**

Competition: Die total verrückte Rallye

Europareise

Bildungsreisen haben meistens einen Haken: man verbringt zahlreiche Stunden im Flugzeug oder Bus und bekommt die eigentlichen Sehenswürdigkeiten nur kurz zu sehen. Bei Blue Bytes total verrückter Rallye müssen Sie auch quer durch Europa hetzen, aber zum Glück nur mit der Maus am Bildschirm.

Um einen der vielen tollen Preise zu ergattern, müssen Sie lediglich die richtigen Antworten auf eine Postkarte schreiben und diese an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion PC GAMES
Kennwort: Rallye
Isarst aße 32-34
90451 Nürnberg

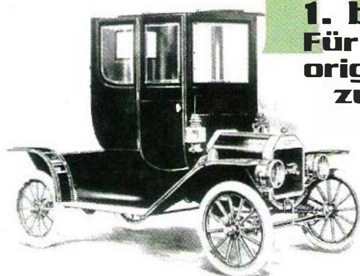


1. Wann wurde der „Tower of London" errichtet?
a) 1078
b) 1567
c) 1962

2. Wie hoch ist der „Schiefe Turm von Pisa"?
a) 10,9m
b) 54,5m
c) 72,1m

3. Welche Göttin ziert das Brandenburger Tor?
a) Viktoria
b) Aphrodite
c) Venus

1-10

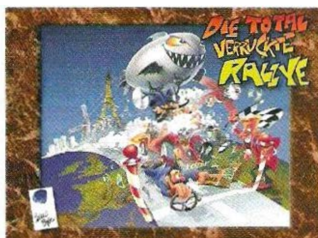


1. bis 10. Preis
Für alle Rallyefreunde stehen als Hauptgewinn originalgetreue Modelle bekannter Fabrikate zur Verlosung. Alle Modelle sind schon komplett auf einer schmucken Holzplatte montiert.



11-25

11. bis 25. Preis
Je ein Exemplar von Blue Bytes Familienspiel „Die total verrückte Rallye".

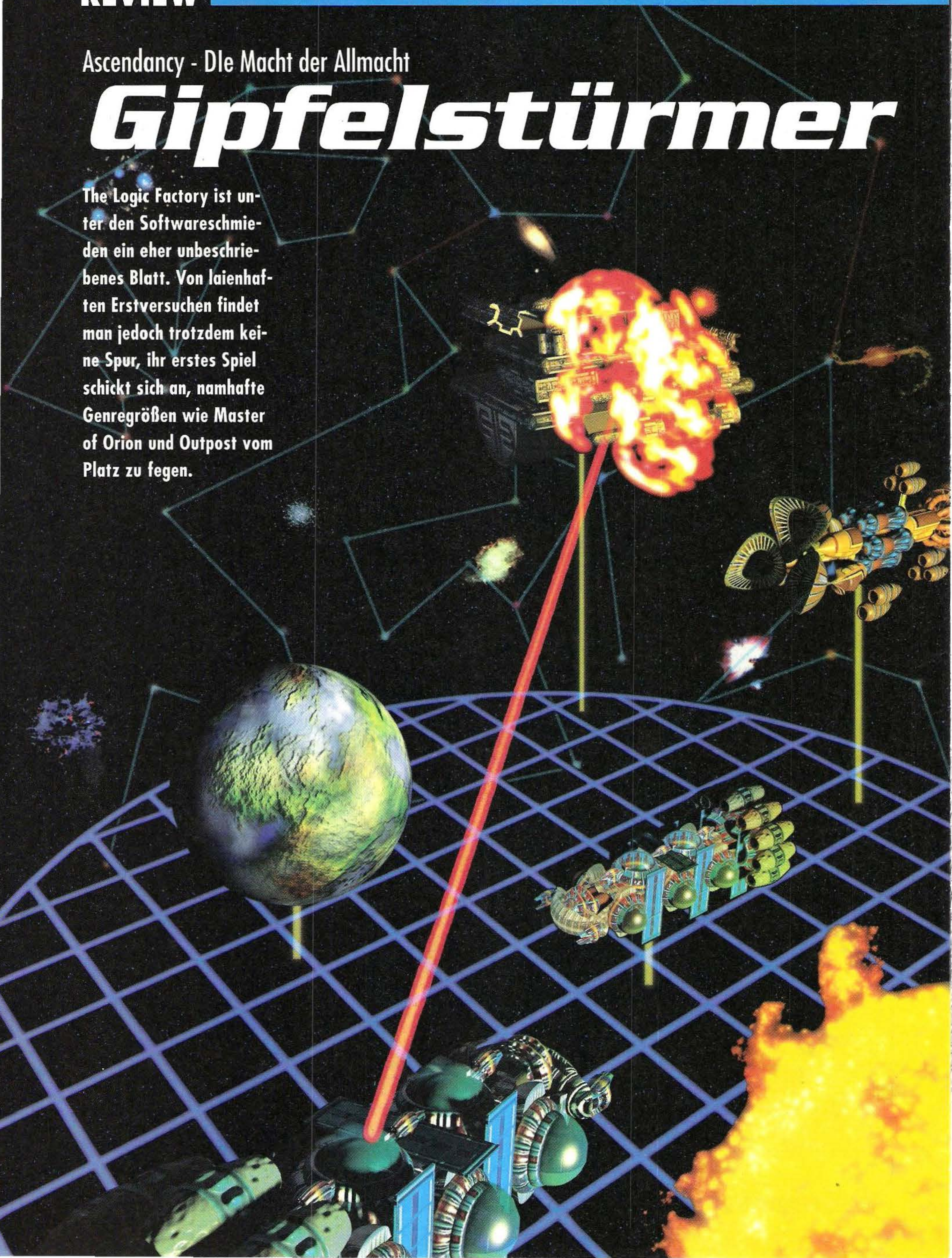


Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und des Spieleherstellers Blue Byte sind von der Verlosung ausgeschlossen! Einsendeschluß ist der 3. Oktober 1995!

Ascendancy - DIe Macht der Allmacht

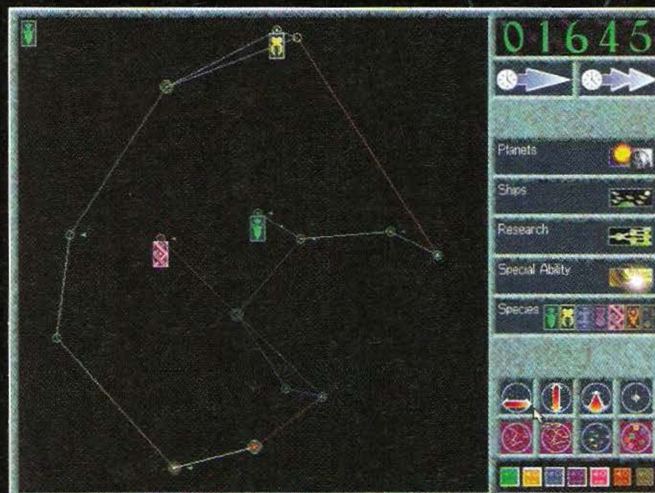
Gipfelstürmer

The Logic Factory ist unter den Softwareschmieden ein eher unbeschriebenes Blatt. Von laienhaften Erstversuchen findet man jedoch trotzdem keine Spur, ihr erstes Spiel schickt sich an, namhafte Genregrößen wie Master of Orion und Outpost vom Platz zu fegen.





Sämtliche Kolonien finden sich in einer Tabelle, die alle wichtigen Informationen enthält. Ein Klick auf Planet oder System wechselt direkt dorthin.



Das Standardmenü ist extrem übersichtlich gestaltet und einfach zu bedienen: Von hier wechselt man zu Planeten, Flotte, Forschung und Diplomatie.

Da PC GAMES schon im vergongenen Monat ausführlich die Menschen hinter Ascendoncy und das Spiel selbst vorstellte, beschränken wir uns jetzt beim Test auf das Wesentliche und verzichten auf die Vorgeschichte, die den meisten ohnehin schon bekannt sein dürfte: das Universum muß erobert werden.

Zu Beginn dürfen Sie sich aus über 20 verschiedenen Rassen Ihre Lieblingsspezies auswählen und anschließend die Anzahl der Computergegner (bis zu sechs rechnergesteuerte Mitspieler) festlegen.
Die Rassen gleichen sich, mal von Charakter und Optik abgesehen, bis auf eine Spezialfertigkeit. Die einen können regelmäßig ihre Produktion verstärkt vorantreiben und andere vollführen wahre Entwicklungssprünge. Einer dritten Rasse gelingt schließlich jede Invasion. Danach müssen Sie sich nur noch für die Größe der Galaxis entscheiden, von der letztlich die Spielzeit abhängig ist. Die Galaxis wurde noch einmal in verschiedene Systeme unterteilt, und jedes System hat selbstverständlich wiederum einige mehr oder weniger bewohnbare Planeten, so daß man leicht ein Imperium aus fünfzig Kolonien errichten kann. Ziel ist natürlich die Vor- bzw. Alleinherrschaft.
Doch zu Beginn kümmert man sich erst einmal um so triviale Dinge wie Ausbau des ersten Planeten und Entwicklung der nötigen Technologien, um zumindest ein Raumschiff konstruieren zu können.

Automatisch

Wie bei Outpost muß jeder Planet per Hand um einzelne Gebäude erweitert werden. Das funktioniert bis zu den ersten fünf Kolonien noch ganz gut, dann nimmt diese mühselige Arbeit aber zu viel Zeit in Anspruch und man überläßt sie dem - nicht ganz perfekt handelnden - Computer. Ein

Invasion

Zuerst konstruiert man ein Schiff, das möglichst groß sein sollte. Wichtige Bestandteile sind selbstverständlich Waffen, die eine möglichst hohe Reichweite (Plasmatron, Hypersphere Driver) haben sollten. Antrieb, Energieversorgung und Star Lane Drives nicht vergessen. Auf Schilde muß man aus Platzmangel verzichten, lieber baut man eine Remote Repair Facility oder einen Recaller ein. Schließlich fehlen nur noch einige Invasion Modules, und fertig.

Noch der Schiffstaufe fliegt man in das System, in dem sich der Planet befindet, hält aber noch relativ viel Abstand. Sollte man sich noch nicht im Krieg mit der Rasse befinden, wird es höchste Zeit für eine Kriegserklärung. Danach beginnt man, den feindlichen Planeten unter Beschuß zu nehmen. Orbitale Verteidigungen können das Feuer nicht erwidern, da ihre Reichweite streng begrenzt ist, und solange der Gegner keinen Tractor Beam errichtet hat, besteht keine Gefahr.

Sobald der letzte Schild beseitigt wurde, fliegt man den Planeten an. Je nach Geschwindigkeit des Schiffs muß man vielleicht noch einen Schuß der Raketenbasen in Kauf nehmen, dafür wird diese Basis aber gleich miterobert. Im Orbit klickt man nur noch das Schiff an und befiehlt die Invasion. Dabei sollte man nicht vergessen, daß jedes normale Surface Shield ein Invasion Module vernichtet. Nichtsdestotrotz ist das Imperium eine Kolonie reicher geworden.



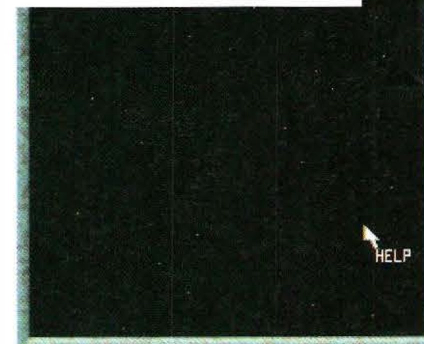




Einrichtungen

Factory	Produziert einen Industriepunkt
Agriplot	Erhöht die Vermehrung um einen Punkt
Laboratory	Forscht für einen Entwicklungspunkt
Habitat	Sorgt für Vermehrung und Lebensraum
Metroplex	Produziert Industrie und Forschung
Industrial Megafacility	Verstärkte Industrieproduktion
Artificial Hydroponifer	Ein verbesserter, effektiverer Agriplot
Research Campus	Zentrum für Wissenschaft und Technik
Logic Factory	Sorgt für Unterhaltung und Forschung
Engineering Retreat	Industrie und Wissenschaft werden gefördert
Surface Cloaker	Gegner können die Oberfläche nicht scannen
Hyperpower Plant	Verstärkt alle industriellen Einrichtungen
Fertilization Plant	Fördert die Vermehrung des ganzen Planeten
Internet	Unterstützt die Wissenschaft der Kolonie
Cloning Plant	Jeder Neuzuwachs wird verdoppelt
Observation Installation	Scant Raumschiffe im Sternensystem
Tractor Beam	Kann Schiffe zu dem Planeten ziehen
Surface Shield	Vernichtet ein Invasion Module
Surface Mega Shield	Verbessertes Surface Shield
Outpost	Bietet zusätzlichen Lebensraum
Transport Tubes	Erlaubt Überbrückung eines schwarzen Felds
Alien Hospitality	Verbessert die diplomatischen Beziehungen
Endless Party	Sorgt für Vermehrung in Höhe des Industrieoutputs
Scientist Takeover	Die Industrie arbeitet nur noch für die Forschung
Lush Growth Bomb	Verwandelt den Planeten in ein Paradies
Shipyard	Wird zum Schiffbau benötigt
Orbital Docks	Schiffe werden hier repariert und umgebaut
Orbital Cloaker	Gegner können den Orbit nicht scannen
Orbital Shield	Verhindert das Eindringen feindlicher Schiffe
Orbital Mega Shield	Verstärktes Orbital Shield
Orbital Missile Base	Schwache Planetenverteidigung
Short Range Orbital Whopper	Nur mit Tractor Beam sinnvoll
Long Range Orbital Whopper	Beste Planetenverteidigung





paar hundert Tage später kann man dann erfreut seine gewinnbringende Kolonie betrachten.
Ziemlich früh im Spiel schicken die anderen Rassen ihre Erkundungsschiffe durch die Galaxis, um sämtliche Systeme und ihre Verbindungen, die sogenannten Star Lanes bzw. Red Links, zu erforschen. Dadurch kann man sich nicht völlig frei im Raum bewegen, allerdings lassen sich auf diese Weise auch die Züge der Gegner besser einplanen. Im System „Smorgasbord" besitzt man beispielsweise drei Kolonien, die noch keinerlei Verteidigungsanlagen besitzen. Auf der Sternenkarte sieht man, daß sich ein feindliches Schiff durch eine der angeknüpften Star Lanes nähert. Spätestens jetzt sollte man geeignete Maßnahmen ergreifen, um die Kolonien nicht an den Gegenspieler zu verlieren. Zwar schränken diese Sternenstraßen das Spiel in einer gewissen Weise ein, aber dadurch erhöht sich auch die taktische Herausforderung.

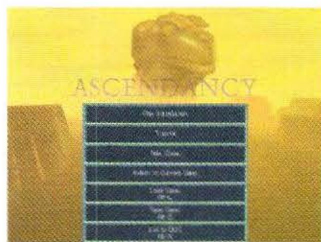
Kalkulierbar

Strategisch ist Ascendancy sicherlich der anspruchsvollste Vertreter seines Genres. Bei keinem anderen Strategiespiel muß man so weitsichtig planen und trotzdem noch spontan auf kleinere Eventualitäten eingehen. Dabei wurde nicht der kleinste Punkt dem Glück überlassen, es gibt keinerlei Zufallsereignisse. Allerdings verhalten sich die anderen Rassen nicht immer gleich. So verläuft kaum ein Spiel wie das zuvor, selbst wenn der menschliche Spieler gleich reagiert.

Außergewöhnlich

Produkte dieses Genres brauchen keine gute Grafik oder phantastischen Sound, um zur Spitzenklasse zu gehören? Selbst wer dieser Behauptung zustimmt, wird feststellen, daß Ascendancy so vielschichtig und präzise ist, daß es auch eine hervorragende Auflösung benötigt. Gerade in einer taktischen Weltraumschlacht mit mehreren Schiffen auf beiden Seiten ist man glücklich, trotzdem noch alles klar erkennen





Ein voll ausgerüstetes Kriegsschiff wird in Auftrag gegeben. Der Bau wird in etwa 50 Tage in Anspruch nehmen (oben links). Die Oberflächen der Planeten lassen sich vollständig mit Gebäuden zupflastern, die Industrie, Wissenschaft oder die Vermehrungsrate verbessern (oben).

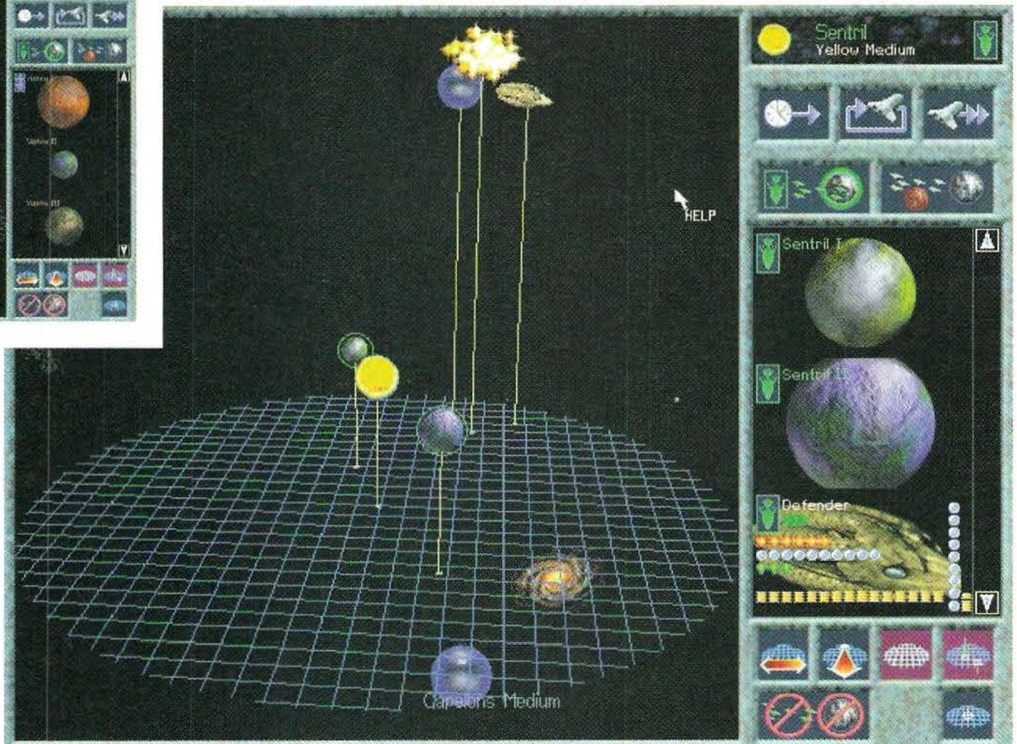
Diplomatie

Nach dem ersten Kontakt mit mehreren außerirdischen Rassen beginnt das diplomatische Geplänkel. Man kann Wissen über Sternensysteme, Star Lanes und natürlich technischen Fortschritt austauschen. Das ist natürlich alles schon einmal dagewesen, sobald man aber ein Bündnis mit einer fremden Rasse eingeht, eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten. Der Bündnispartner läßt sich eventuell dazu beeinflussen, anderen Rassen den Krieg zu erklären, Frieden zu schließen oder ein bestimmtes Sternensystem von feindlichen Schiffen zu reinigen. Ähnlich lassen sich unbeteiligte Völker sehr leicht in einen Krieg ziehen, wenn man ihnen für ihre Hilfe etwas bieten kann. Natürlich versucht man als Spieler, sich möglichst aus allen langwierigen Konflikten herauszuhalten und die anderen gegeneinander aufzuhetzen. Bemerkenswert ist, daß die Computergegner das gleiche Ziel verfolgen. Der Computer steuert auch ansonsten die feindlichen Rassen ohne erkenntliche Schwächen, mit nur einer Ausnahme: die Planetenverteidigung ist meist zu schnell durchbrochen.





Ein gewöhnliches Sternensystem: Sonne, Planeten, zwei Star Lanes und sogar ein Red Link.



und dementsprechend handeln zu können. Eine nicht unwesentliche Hilfe ist die Möglichkeit, das Sternensystem oder die Galaxis nach Belieben zu zoomen, zu drehen oder neu zu zentrieren. Im Punkt Anwenderfreundlichkeit ist Ascendancy wirklich nicht zu überbieten. Die einfach gestaltete Oberfläche und ein interaktives Tutorial machen jede Anleitung überflüssig.
Jede Rasse hat eine eigene Hintergrundmusik, die den Spieler schnell in ihren Bann zieht. The Logic Factory hat es mit all diesen Komponenten hervorragend verstanden, nicht nur ein anspruchsvolles Strategiespiel zu programmieren, sondern auch die passende Stimmung zu kreieren. Nebenbei hört man immer wieder gerne, wie der Nanomanipulator das feindliche Schiff zerfetzt, während dessen Laser mit einem klirrenden Geräusch am eigenen Schild abprallt.

Alexander Geltenpoth ■



Das technisch veraltete Schiff des Computergegners hatte keine Chance, es konnte nicht einmal die Schilde unserer „Defender" durchdringen (oben). Sobald man einer anderen Rasse begegnet ist, kann man nähere Informationen über sie einholen (ganz rechts).

Entwicklung

Während es bei Master of Orion sechs unabhängige Wissenschaftsgebiete gibt, setzte Sid Meier in Civilization auf eine zusammenhängende Entwicklung. So ist es zum Beispiel unmöglich, in der Waffentechnologie führend zu sein, in anderen Bereichen aber stark hinterherzuhinken. Auf ein ähnliches System greift The Logic Factory in Ascendancy zurück, nur daß es den Programmierern gelang, Licht in die sonst undurchsichtigen Zusammenhänge zu bringen. Zu diesem Zweck gibt es eine Art Entwicklungsstrang, der (wie alles in Ascendancy) nicht einfach platt zweidimensional ist, sondern sich seitlich drehen und nach oben und unten scrollen läßt. Dieser mehrschichtige Strang zieht sich gegen Ende über mehr als zehn Bildschirme!



Statement



Man möchte es nicht für möglich halten. Während andere Softwareschmieden nicht nur ihre Erscheinungstermine immer wieder hinausschieben und dann doch meist nur etwas Durchschnittliches präsentieren, gelang es diesem jungen Programmiererteam auf Anhieb, ein erstklassiges Spiel auf die Beine zu stellen. Einziges Manko ist der fehlende Mehrspielermodus, der aber wahrscheinlich noch nachgeliefert wird. Selbst ohne diese Option wird Ascendancy mich noch eine ganze Weile länger beschäftigen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	90%
Sound	93%
Handling	95%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	The Logic Factory
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Whale´s Voyage 2

Zeitreise

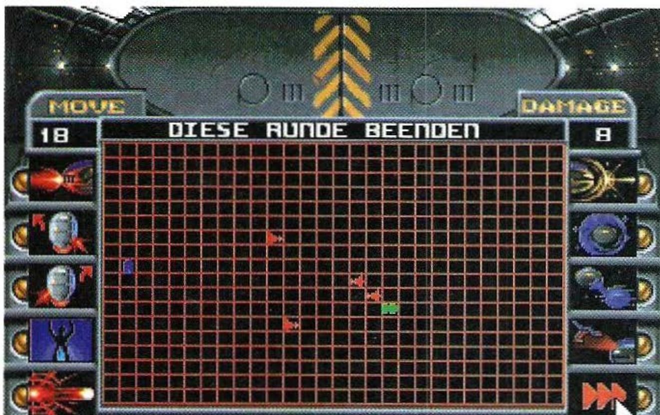
Neos Programmierer wollen sich einfach nicht in eine Genre-Schublade stecken lassen. Nach dem Action-Knaller Prototype und dem Strategie-Abenteuer Dark Universe zaubern sie nun mit Whale´s Voyage 2 eine zeitgemäße Fortsetzung ihrer Rollenspiel- und Wirtschaftssimulations-Mixtur aus dem Softwarehut.



Das Debütspiel von den Neo-Machern Niki Laber und Hannes Seifert, das bereits Ende 1993 erschienen ist, gilt noch heute als Geheimtip bei Fans unkonventioneller Konzepte. Whale´s Voyage präsentierte sich als interessanter Cocktail aus Rollenspiel-, Wirtschaftssimulations- und Strategie-Elementen. Die rechte Begeisterung wollte bei vielen jedoch dennoch nicht aufkommen, da angehenden Yuppies der Handelsteil zu einfach erschien, Rollenspielfreaks das Design als etwas oberflächlich empfanden und Technik-Fetischisten die allzu große Ähnlichkeit mit der Amiga-Version verabscheuten. Die österreichischen Programmierer gelobten Besserung, werteten die zahlreichen Briefe der Kunden aus und analysierten die Standards im PC-Markt. Reicht dies, um der zahlreichen Konkurrenz überlegen zu sein?

Ein kleine Geschichte der Zeit

Der zweite Teil spielt rund zwanzig Jahre nach dem ersten Abenteuer. Damals, im Jahre 2395, schaffte es die als Chaotentruppe bekannte Besatzung des schrottreifen Raumschiffs, das sie Whale nannten, tatsächlich, den Sky Boulevard zu zerstören. Die vier Whaler kamen dadurch zu Ruhm und Ehre, womit sie sich sogar den extrem teuren Hyper-Antrieb für ihr Raumschiff leisten konnten,



Der 2D-Gitter-Kampf mit gegnerischen Raumschiffen ist grafisch ziemlich schlicht ausgefallen, hat jedoch seinen spielerischen Reiz.



Am spektakulärsten ist der Erkundungsflug mit dem fernsteuerbaren Gleiter.

der eine Reise zu weit entfernten Sonnensystemen ermöglichte. Ihre extreme Reiselust und gleichzeitige Faulheit mußte jedoch früher oder später finanzielle Konsequenzen nach sich ziehen. Nach einem gut zwanzig Jahre andauernden Leben in Saus und Braus sahen sie sich nun gezwungen, die gute alte Whale wieder zu entmotten und als moderne Spediteure tätig zu werden. Da ihnen sogar das Geld für Treibstoff fehlte, mußten sie für beachtliche 500.000 Credits den Auftrag einer dubiosen Firma annehmen. Sie verpflichteten sich dazu, innerhalb von acht Tagen einige Tonnen radioaktives Material zum Planeten Antolos zu bringen. Mit einer Tankfüllung und etwas Geld ausgestattet, wagte die Crew selbstverständlich vorher noch einen Trip zum Vergnügungsplaneten Securon, bevor sie mit gefälschten Unterlagen zu einem verspäteten Termin auf Antolos eintrudelten. Hier beginnt nun das Abenteuer, denn die Einfuhr wird ihnen ohne Lizenz verweigert, worauf kurze Zeit später der bestochene Beamte mitsamt der Ware verschwindet.....

Auf in das Abenteuer...

Nach einem recht eindrucksvollen Intro, das die Entmottung der Whale zeigt, muß man sich zunächst noch rollenspielüblich eine vierköpfige Crew nach Wahl zusammenstellen, mit der man anschließend Cybertech das Fürchten lehrt. Generell hat man es mit zwei verschiedenen Spielsystemen zu tun. Im zu Beginn wichtigen Handelsteil befindet man sich immer an Bord des Schiffes. Dort kann man mit verschiedenen Leuten telefonieren, sich in die Hauptstadt des



Der 3D-Teil wartet mit fein scrollenden Dungeons und tollen Lichteffekten auf, allerdings sehen die Figuren etwas pixelig aus.



Das eindrucksvolle Intro, das die Entmottung der Whale zeigt, wurde mit Silicon Graphics-Rechnern geschaffen.

gerade angeflogenen Planeten beamen, Extras für die Whale ein- und verkaufen, mit Handelsgütern Geschäfte machen und per Gleiter die Oberfläche des Planeten nach Rohstoffen absuchen. Dies geschieht übrigens in einer ansehnlichen 3D-Sequenz, welche je nach Planet mit unterschiedlichen Textures und fließendem Scrolling aufwartet. Schippert man von Planet zu Planet, kann es schon einmal passieren, daß man auf Raumpiraten trifft, welche die Fracht an sich reißen wollen. Im einem grafisch ausgesprochen kargen 2D-Gitter darf man sich dann einen Kampf mit einfarbigen Sprites liefern, wobei sich die Sieges-Chancen mit jedem eingekauften Extra erhöhen. Grafisch deutlich eindrucksvoller wird es im Rollenspiel-Abschnitt, der jeweils in der Hauptstadt des Planeten stattfindet. In einem nicht allzugroßen 3D-Fenster darf man ähnlich wie in Ultima Underworld durch die Straßen wandern, sich mit Leuten unterhalten, Shops besuchen, Informanten treffen oder ab und zu seine Crew in gefährliche Schießereien verwickeln. In diesem Abschnitt sind die speziellen Eigenschaften der einzelnen Crew-Mitglieder übrigens besonders wichtig. Wenn jemand das automatische Nachladen einer Pistole beherrscht, sollte man ihn in brenzligen Situationen ganz nach vorne stellen. Stirbt eine Person, kann man sie mit einem Magier eventuell wiederbeleben. Es macht übrigens wenig Sinn, grundsätzlich zur Knarre zu greifen, denn so kann man sich in eine Sackgasse manövrieren, aus der man nur durch das Laden eines alten Spielstand wieder herauskommt. Das fließende Scrolling und die sehenswerten Lichteffekte können im 3D-Teil, für den es 13 verschiedenen Szenarien auf elf Planeten gibt, überzeugen, die recht klobigen Figuren hätten jedoch noch etwas Feinarbeit vertragen können, außerdem sind die eingebauten Rötsel nicht allzu abwechslungsreich. Das abwechslungsreiche Hin- und Herspringen zwischen den einzelnen Abschnitten, die zahlreichen SGI-Animationen und der gelungene Sound von NeoProject alias Hannes Seifert machen dieses Manko jedoch wieder mehr als wett.

Hans Ippisch ■



Unter den dreißig möglichen Extras für das Raumschiffen befinden sich nützliche Sachen, wie Zusatzbewaffnung und größere Tanks.



Fliegt man von Planet zu Planet, so gibt es eindrucksvolle SGI-Sequenzen zu sehen, die die Atmosphäre gewaltig anheben.

Statement



Whale´s Voyage 2 kann sich durchaus mit der Konkurenz aus Übersee messen. Der Handelsteil ist komplex und über längere Zeit motivierend, im Rollenspiel-Abschnitt bekommt man ansehnliche 3D-Grafik und handfeste Action geboten und die Story hat durchaus ihre Reize. Der ganz große Wurf ist Neo damit zwar noch nicht geglückt, allerdings werden sich Fans deutschsprachiger Software diese interessante Mixtur nicht entgehen lassen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 120 MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

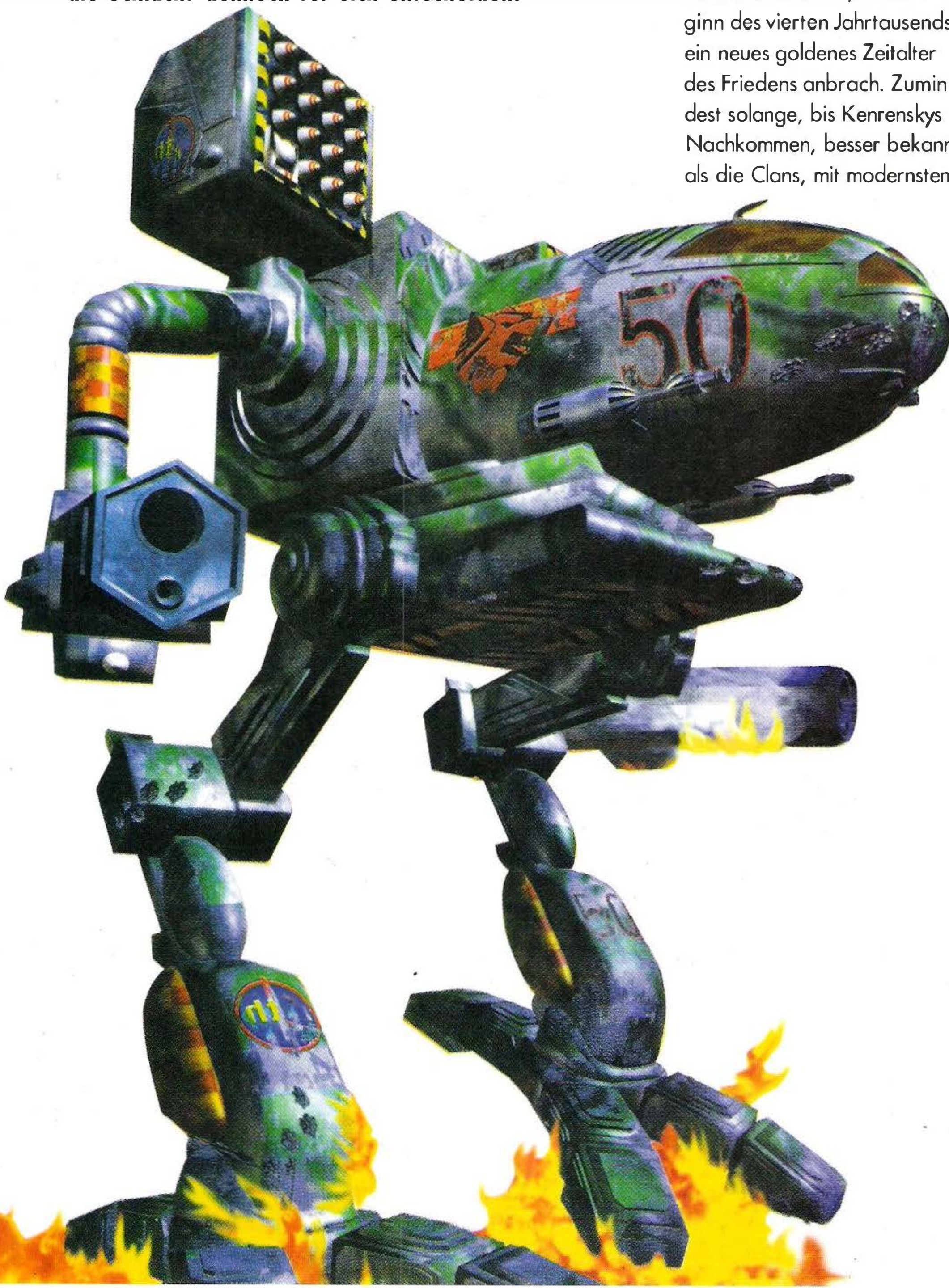
Rollenspiel

Grafik	76%
Sound	83%
Handling	81%
Spielspaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Neo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

MechWarrior 2

Stahlgigant

MetalTech oder BattleTech? Das Rennen um den Erscheinungstermin hat der Clone schon lange gewonnen, bereits im letzten Weihnachtsgeschäft war MetalTech Earth Siege im Handel erhältlich und überzeugte selbst eingeschworene BattleTech-Fans. Aber vielleicht kann Activision mit den neuen Clan-Mechs die Schlacht dennoch für sich entscheiden.



Mitte des dritten Jahrtausends verließ General Kerensky die innere Sphäre und verschwand mit seiner Armee in den Tiefen des Weltraums. Jahrhundertelanger Krieg zwischen den Nachfolgestaaten verwüstete zahlreiche Welten, bis zu Beginn des vierten Jahrtausends ein neues goldenes Zeitalter des Friedens anbrach. Zumindest solange, bis Kenrenskys Nachkommen, besser bekannt als die Clans, mit modernsten Mechs, Jägern, Helikoptern, Infanteristen, Sprung- und Landungsschiffen wieder in die innere Sphäre einfielen.

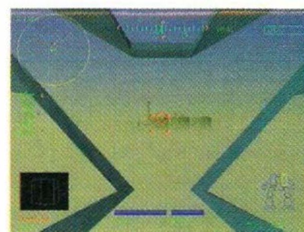
Ehrenkodex

Nach einem atemberaubenden Intro wird man vor die erste Wahl gestellt: will man als MechKrieger beim Jade-Falcon-Clan Karriere machen, oder weiß man eventuell schon aus diversen Büchern, daß man mit dem Wolf Clan besser fährt? Egal wie man sich entscheidet, für das Kadettentraining scheint es einen Clan-Standard zu geben. Wer mit der Steuerung also noch nicht ganz vertraut ist, kann sich mit dem Training in nahezu allen Aspekten auf alle zukünftigen Missionen vorbereiten.
Ein Dutzend Missionen wollen die beiden Clans jeweils erfolgreich abgeschlossen sehen. Für jede darf man ungefähr eine viertel Stunde reine Spielzeit rechnen, zusammen wären das also in etwa sechs Stunden. Allerdings darf man die Vorbereitungszeit nicht außer Acht lassen, es ist ratsam, den eigenen Mech vor jedem Auftrag den Verhältnissen entsprechend zu modifizieren. Dazu kommen noch eine handvoll Zweikämpfe, die gewonnen werden müssen, wenn man in der Clan-Hierarchie aufsteigen will. Die Missionen sind allerdings nicht ganz einfach, etliche wird man öfters spielen müssen, um zumindest die Hauptziele zu erreichen, so daß man die nächste Mission in Angriff nehmen kann.
Leider wird der Spielablauf

MechKrieger Alltag

Nachdem man sich in den „Ready Room" begeben hat, sieht man sich zuerst das Briefing an, jedoch ohne die Mission zu beginnen. Vorher wechselt man noch ins „Mech Lab", um sein Baby, auf die Verhältnisse zugeschnitten, auszurüsten. Hier haben wir ein Tonnagemaximum von 60t, so daß wir uns für Mad Dog entscheiden. Unser Einsatz wird auf dem Wüstenplaneten Wotan stattfinden, also nehmen wir einige Waffen heraus und bauen dafür extra Wärmetauscher ein. Zusätzlich verzichten wir auf alle Waffen, die Munition benötigen, denn was nicht vorhanden ist, kann auch nicht explodieren. Zurück ins Briefing und mit Launch den Einsatz bestätigen. Auf dem Planeten erst einmal nach Feinden Ausschau halten. Nur ein Jenner und ein Firemoth stellen sich uns in den Weg. Unsere Bewaffnung und Panzerung ist viel besser, also bleiben wir einfach stehen, da man so gezielter feuern kann. Bevor die letzten Trümmerstücke auf dem Boden aufschlagen, haben wir schon unseren ersten NAV Point angepeilt, der neben der Chemiefabrik ist. Ohne weitere Zwischenfälle kommen wir dort an und zerstören ganz nach Auftrag die Fabrik. Der Computer bestätigt, daß das erste Hauptziel erreicht wurde. Nun wählen wir NAV ZETA an, wo wir noch ein paar Trümmer inspizieren sollen. Auf dem Radar sehen wir dort schon einen Nova, der auf uns freundlicherweise wartet. Auch ihm überlassen wir wieder die Offensive. Wie geplant läuft er über den Dünenkamm, worauf wir ihn mit ein paar Salven erledigen. Daraufhin gibt der Computer bekannt, daß alle Gegner eliminiert sind. Beruhigt untersuchen wir noch die Trümmer und begeben uns dann zu NAV ETA. Die Mission ist erfolgreich abgeschlossen. Wir bekommen nur noch eine Zusammenfassung, wie viele Ruhmpunkte wir ergattern konnten.





durch entsprechende Erfolge bzw. Mißerfolge kaum beeinflußt; sämtliche Aufträge liegen unabänderlich vor und sind sehr linear aufgebaut. Dabei muß man allerdings bemerken, daß trotzdem ziemlich heftig in die BattleTech-Geschichte eingegriffen wird. So kann man in der letzten Mission der Jade-Falken den berüchtigten Morgan Kell höchstpersönlich aus seinem Cockpit pusten...

Für Einsteiger

Durch die Trainingsmissionen gewöhnt man sich ausreichend an die umfangreiche Steuerung, die Descent im Punkt Komplexität in nichts nachsteht. Wer über einen High-End-Joystick verfügt, kann diesen vorteilhaft einsetzen, besonders wenn es sich um einen sprungfähigen Mech handelt. Detailgetreu wurden alle Möglichkeiten, die sich mit ei-



Der zweite Mech ist gerade über den Hügel gesprungen und jetzt haben wir zwei Gegner am Hals.







Leider sieht das Spiel nicht so aus wie das Intro. Auflösung und Animation sind von überragender Qualität, untermalt werden diese Szenen von spitzen Soundeffekten und digitalisierter Sprache. Etwas vergleichbares gibt es bis jetzt noch nicht. Selbst das Magic Carpet-Intro kann da nicht mehr mithalten.

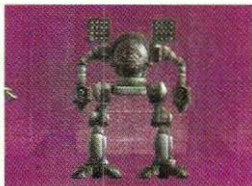
ner solchen Kampfmaschine bieten, umgesetzt. Zum einen kann man natürlich vorwärts und rückwärts laufen, eventuell springen und dabei den Torso drehen, anheben und senken. Natürlich gibt es neben dem üblichen Zielcomputer auch noch Lichtverstärker für Nachtmissionen oder den sogenannten Image Enhancer, der das Bild auf die reinen Polygone verringert. Es fehlt nur noch ein IR-Sensor, mit dem man die Hitzeentwicklung der feindlichen Maschinen beobachten könnte. Mittels einzelner Kameras läßt sich das Umfeld auch von außerhalb des Cockpits betrachten. Wer sich in einer verwinkelten Stadt nicht zurecht findet, kann auch per Satellit den Mech aus der Vogelperspektive navigieren. Schließlich bleibt noch die Steuerung der Waffensysteme. Wie beim ersten MechWarrior lassen sich die unterschiedlichen Kanonen und Raketen zu Gruppen zusammenfassen oder einzeln nacheinander abfeuern. Jeder Waffengebrauch produziert Wärme, die je nach Mechkonfiguration und Klima des Planeten abgeleitet wird. Überhitzt sich ein Mech, so besteht die Gefahr, daß schlimmstenfalls Munition explodiert (wenn man sie nicht vorher abwerfen kann) oder der Reaktor

Die Kampfkolosse der Clans

Aus 15 verschiedenen Mech-Chassis, die zwischen 20 und 100 Tonnen wiegen, darf man sich für jede Mission sein Kampfkoloss aussuchen. Jeder Mechtyp läßt sich darüber hinaus noch je noch Geschmock mit Waffen, Panzerung, Wärmetauschern, Reaktoren, Sprungdüsen und vielem mehr den individuellen Wünschen anpassen. Nochdem man auf Seite der Clans ins Feld zieht, stehen einem natürlich auch die verbesserten Technologien zur Verfügung.



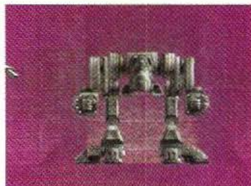
WARHAWK
Der Worhowk bringt wie der Morouder 85t Lebendgewicht auf die Waage. Seine Langstreckenraketen machen sogar ihn noch zu einem gefährlichen Gegner.



TIMBERWOLF
Mit seinen 75t einer der besten Mechs überhaupt. Nicht umsonst wird er von Commondeuren bevorzugt. Ausgeglichen bewaffnet, gut gepanzert und relativ schnell.



JENNER IIC
Sehr schnell, klein und sprungfähig ist die Jenner-Version der Clons. Anstelle der Raketenwerfer sollte man Energiewaffen einbauen. Der erste wirklich brauchbare Mech.



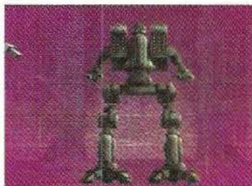
NOVA
Auch noch sehr klein und relativ beweglich präsentiert sich der Nova. Die Bewaffnung ist allerdings sehr unousgewogen und beschränkt sich auf den Nahkampf.



STORMCROW
Dieser ist ordentlich bewaffnet, gut gepanzert und noch ziemlich schnell. Das äußere Chassis ist jedoch schon um einiges größer, weshalb man den Nova vorziehen sollte.



WARHAMMER IIC
Mit vielen Energiewaffen ist der Warhammer auch für extrem longe Schlochten wie geschaffen. Seine Reichweite ist allerdings schlecht, was durch seine lahme Bewegung verstärkte Auswirkungen hat.



MAD DOG
Der große Vorteil von diesem Mech liegt in seiner Bewaffnung. Leichtere Mechs kann er schon aus der Entfernung mit seinen Langstreckenraketen und schweren Lasern vernichten.



HELLBRINGER
Ähnlich dem Mod Dog ist die Panzerung des Hellbringers relativ schwach. Auch dieser Mech sollte unbedingt verändert werden, da er sich mit dieser Bewaffnung sehr schnell überhitzt.



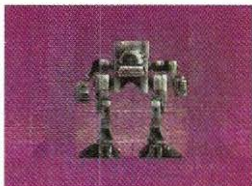
RIFLEMAN IIC
Die Standardversion ist für ihr Gewicht viel zu langsam. Man sollte ein Paar der Pulse Laser entfernen, da auch zwei noch schnell genug feuern und dafür einen stärkeren Reaktor einsetzen.



SUMMONER
Einer der wenigen, schweren, sprungfähigen Mechs. Abwechslungsreich bewaffnet und noch relativ flott, besteht die größte Gefahr in einer Überhitzung, die zu einer Muni-Explosion führen kann.



GARGOYLE
Die Standardbewaffnung läßt zu wünschen übrig, ansonsten ähnelt Gorgoyle dem Timber Wolf, allerdings ist sein Reaktor schon unrentabel schwer.



KIT FOX
Unmodifiziert ist dieser Mech kaum zu gebrauchen. In jedem Gefecht ist er gnadenlos unterlegen. Er kann nicht springen und ist relativ langsam.



MARAUDER
Zu Recht einer der gefürchtesten Mechs überhaupt, mit einem Waffenarsenal bestückt, das jeden Gegner auf 700m mit ein bis zwei Salven einäschert.



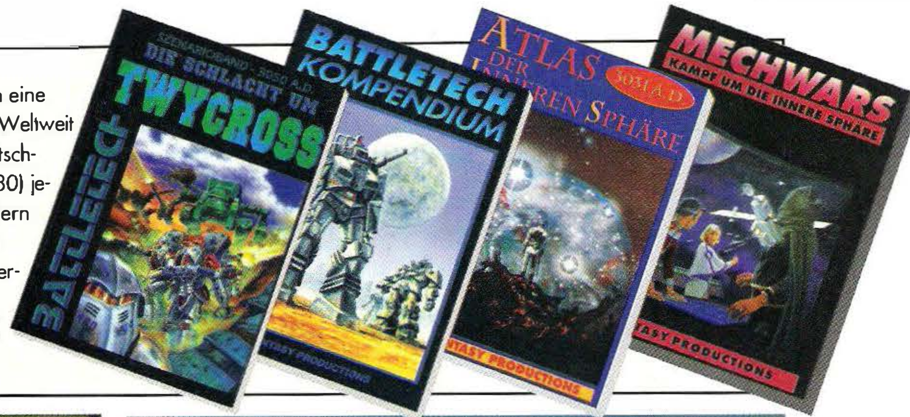
FIREMOTH
Mit nur 20t ist Firemoth der leichteste, aber auch schnellste Mech. Schlecht bewaffnet und gepanzert sollte er jedem Kampf ausweichen.

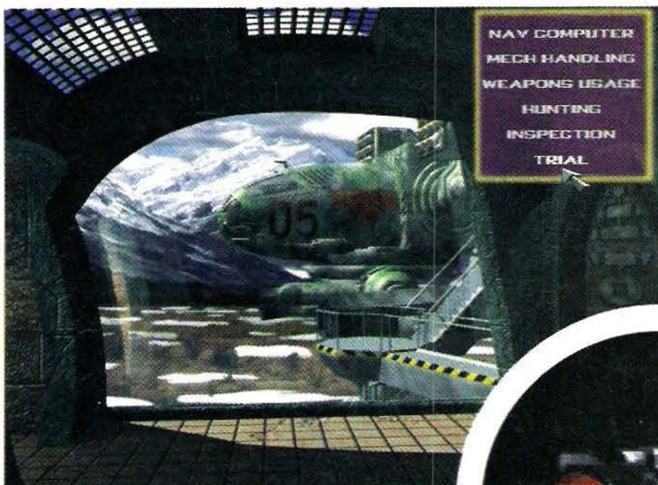


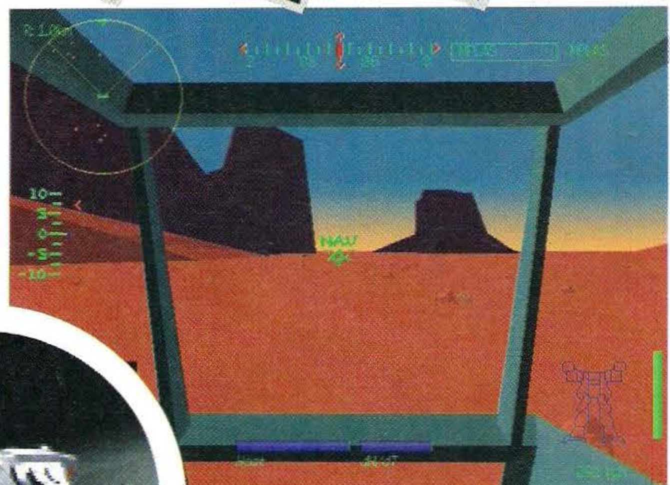
DIRE WOLF
Bewaffnet bis an die Zähne und mit einer Panzerung versehen, die jeder Beschreibung trotzt, stampft dieser Mech gemächlich durchs Feld.

Das Vorbild

Lange vor jedem vernünftigen PC-Computerspiel sammelte sich eine mittlerweile riesige Fangemeinde um das Brettspiel BattleTech. Weltweit verkauft die Fasa Corporation oder ihre Lizenznehmer (in Deutschland wäre das Fantasy Productions in Erkrath, Tel. 0211/92430) jedes Jahr tausende von Regelwerken, Figuren, Karten und Büchern zu dem ausbaufähigen Strategiehammer und Rollenspiel. Kein Wunder also, daß einem im Softwarebereich zahlreiche Konvertierungen und Clones geboten werden. Aber auch auf dieser Erfolgswelle ist natürlich nur begrenzt Platz und im Zweifelsfall sollte man dem Original den Vorzug geben.











Oben die Auswahl der Trainingsmissionen, nach deren Abschluß man zum MechKrieger ernannt wird. Brennend heißer Wüstensand erschwert den Waffeneinsatz (r. oben), in einer anderen Mission sorgt dichter Nebel für schlechte Sichtverhältnisse (r. unten).

mitten im Gefecht heruntergefahren wird.

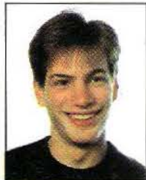
Hightech?

Die maximale Auflösung von 1024 x 768 ist selbst auf einem Pentium 120 nicht ganz ruckelfrei, doch 640 x 480 mit allen Details sorgen für ungetrübtes Spielvergnügen. Zwar wurde die grobe Polygon-Grafik mit Textures überzogen, aber so unmerklich, daß man genauso gut darauf verzichten kann. Sehr schön gemacht wurden allerdings die Animationen von Feuer und Rauch.

Die Hintergrundmusik wiederholt sich ständig, hingegen sind FX und Sprachausgabe äußerst gut gelungen und helfen entscheidend, die passende Atmosphäre aufzubauen. Alles in allem ist MechWarrior 2 ähnlichen Spielen technisch überlegen, Activision ist es gelungen, den nötigen Flair einzufangen. Der Mehrspielermodus funktioniert leider noch nicht einwandfrei, hier wird man noch auf ein Patch warten müssen.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Die lange Wartezeit hat sich gelohnt. MechWarrior 2 kann durch die vielen kleinen Details überzeugen. Selbst Feinheiten, wie der Todessprung, wurden berücksichtigt. Eingeschworene BattleTech-Fans werden vor allem die Modifikationsmöglichkeiten begrüßen. Einziges Manko sind die schwachen Textures. Trotzdem kann jeder Fan bedenkenlos zuschlagen!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 40-120 MB	General Midi
CD 115 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem, Netzwerk

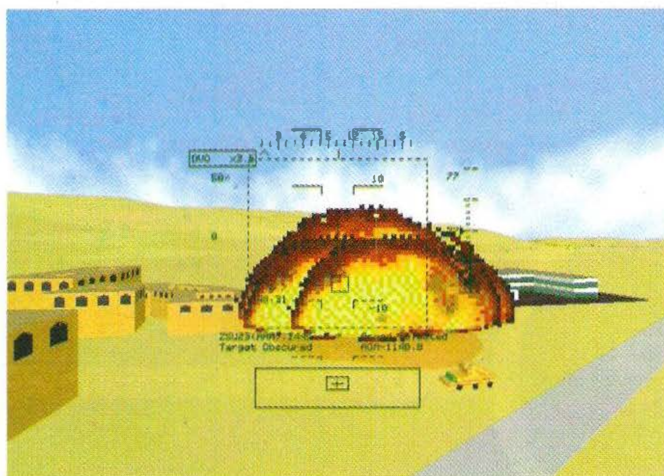
RANKING

Action

Grafik	72%
Sound	80%
Handling	90%
Spielspaß	88%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut





Altertümlich wirkende Pixelhaufen bekommt der Spiele leider viel zu häufig zu sehen, Fahrzeuge und Hubschrauber sind weitaus besser gelungen.



Apache Longbow

Auf dem Krie

Das dünn besetzte Genre der Hubschraubersimulationen erhält nach Monaten der Flaute endlich einen Neuzugang. Liebhaber des Klassikers Gunship 2000 werden in Apache Longbow allerdings keine zeitgemäße Fortsetzung finden, eher werden die Fans der Actionsimulation Comanche fündig.

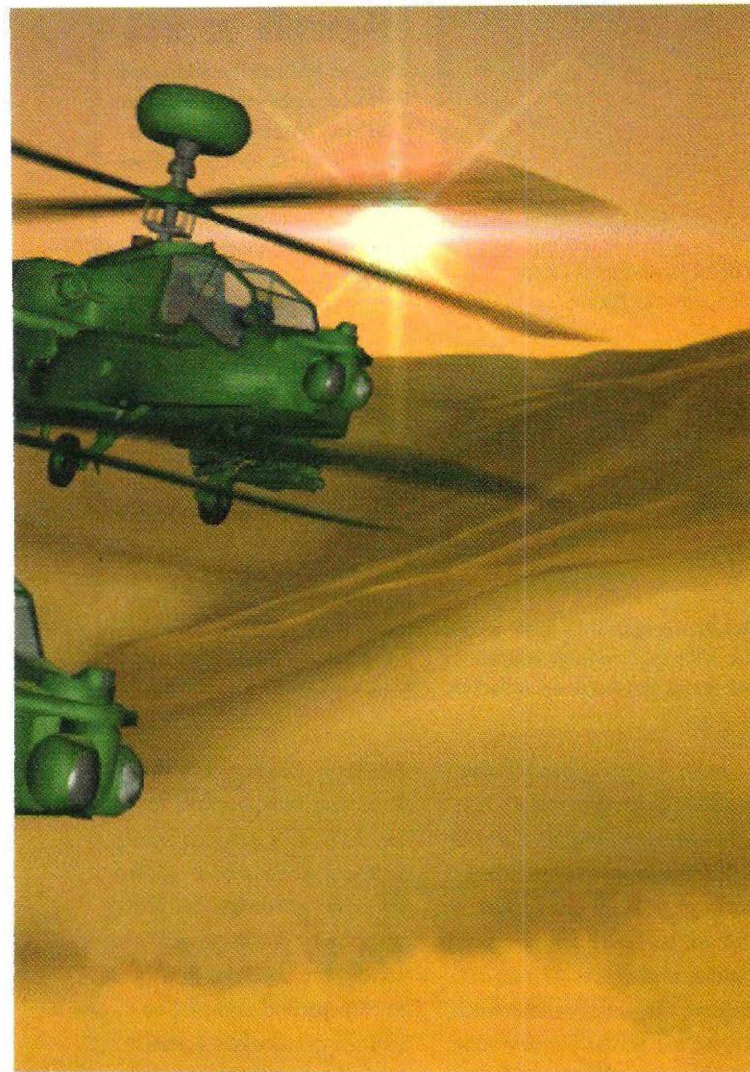
Wer viel Geld für einen modernen HighEnd-Rechner ausgegeben hat, möchte ihn natürlich auch mit entsprechender Software füttern. Fotorealistische SuperVGA-Grafiken, gepaart mit einem anspruchsvollen Spiel sollte man auf einem hochgetakteten Pentium schon verlangen dürfen. In dem Streben nach immer hochauflösenderer Grafik scheinen die Softwarehersteller aber nicht nur alte geschwindigkeitsträchtige Programmierkniffe vergessen zu haben, darüber hinaus wird offensichtlich auch dem Gamedesign weniger Augenmerk gewidmet.

Das aktuellste Beispiel für ein an sich gutes, aber trotzdem nicht ganz überzeugendes High-End-Spiel ist auch Apache Longbow. Diese Hubschraubersimulation lockt mit feinstem SuperVGA, Action- und Strategiemodus, sowie exorbitanten Multiplayerfähigkeiten... Dem Piloten stehen zu Beginn eines Spiels der Quickstart genannte Arcademodus und der Missionsmodus zur Auswahl. Während der Arcademodus den Spieler weder vor fliegerische noch vor taktische Probleme stellt, verlangen die Missionen eine langwierige Einarbeitung in die zugrunde liegende Geschichte und den sehr außergewöhnlichen Strategieplaner.

Atmosphäre wie in der Spielhalle

Im Arcademodus befindet sich der Apache bereits in der Luft über feindlichem Gebiet. Die



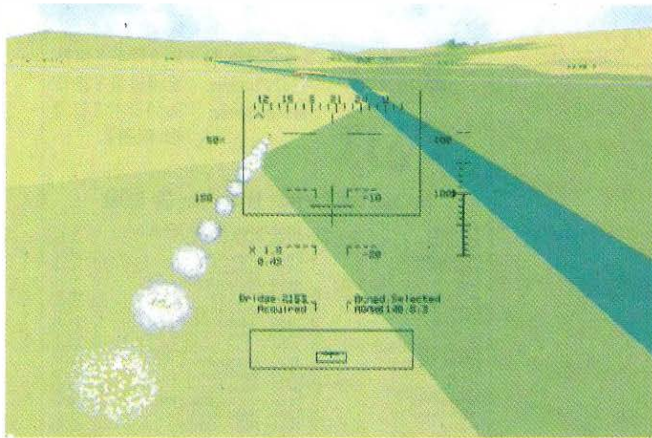


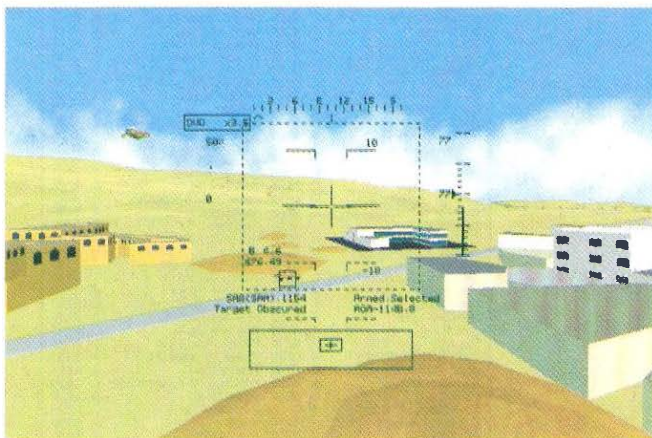
gspfad

Munition und der Sprit sind unbegrenzt verfügbar, lediglich feindliche Treffer können das eigene Wohlbefinden stören (sogar das läßt sich abschalten). Da man sich eigentlich nur auf das Fliegen und Schießen konzentrieren muß, benötigt man für den Arcademodus keinerlei Flugerfahrung, nach bereits einer Minute hat sich der Durchschnittspilot mit den acht nötigsten Tasten vertraut gemacht und kann in bester Spielhallenmanier mit der Ballerei anfangen: Der Radar weist den Weg und die Zielaufschaltung erfolgt automatisch, nur noch gut getimetes Drücken der Leertaste steht dem Einzug in die Highscoreliste im Weg. Für jeden Abschuß der zahlreichen Gegner erhält der Spieler Punkte gutgeschrieben; je wichtiger und gefährlicher das Ziel war, desto mehr Punkte lassen sich ergattern.

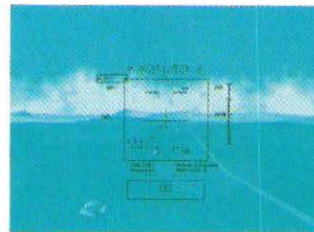
Schachpartie

Läßt man sich dagegen auf den Missionsmodus ein, steht dem Spieler erst einmal der so-


Detail- und farbarm präsentieren sich die Landschaften.


Nur selten findet man in der Wüste optisch reizvolle Gegenden wie diese Stadt, auch in anderen Einsatzgebieten herrschen triste Flächen vor.

genannte Missionsplaner im Weg. Hiermit lassen sich Informationen über das Gelände, feindliche Einheiten, Wegpunkte, etc. abrufen, zusätzlich kann der Spieler hiermit seinen Flug in allen Details planen. Die Bedienung dieses Missionsplaners ist allerdings gründlich mißlungen, zu mehr als dem Abruf des Briefings taugt er eigentlich nicht. Befindet man sich anschließend in der Luft, scheint sich dieser Modus kaum vom Arcademodus zu unterscheiden, schnell bemerkt man aber eine weitaus geringere Anzahl feindlicher Einheiten, eine Begrenzung der Zeit, Sprit und Munition, sowie die Notwendigkeit, vorausschauend zu fliegen. Da nur einige wenige Ziele je Mission zu zerstören sind, sollte man sich nicht mit anderen Einheiten in Scharmützel einlassen, sondern sich feige im Hintergrund vorbeischleichen.


Wie im Aquarium: das Nachtsichtgerät des Apache.


Der Missionsplaner ist leider gründlich mißlungen, wichtige Informationen lassen sich ihm kaum entlocken.

Je nach Ausgang der Mission erschließt sich die weitere Geschichte, vom Sieg bis zur völligen Verdrängung vom Kriegschauplatz kann alles passieren. Im Vergleich zum Arcademodus sind die Missionen aufregend wie eine Partie Schach, Verfechter echter Simulationen werden aber dafür dankbar sein.
Die Technik von Apache Longbow hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist die SuperVGA-Grafik mit ihren zahlreichen Polygonen wirklich schnell (benötigt wird dennoch ein Pentium 90), trotzdem wirken die Landschaften kahl und detailarm. Die normale VGA-Auflösung ist keinesfalls schöner, dafür läßt sich das Spiel auch auf einem 486er spielen. Immerhin wurde bei der Klangausgabe an nichts gespart, ständig brabbelt das Funkgerät im Hintergrund und pfeifen Schüsse am Cockpit vorbei. Auch die grundsätzliche Steuerung ist gut gelungen, gerade einmal zehn Tasten sind für die wichtigsten Manöver notwendig. Um aber alle Möglichkeiten des Apache zu nutzen, bedarf es fast der ganzen Tastatur, einzelne Tasten sind gleich mehrfach belegt.

Harald Wagner

Spaß x 16

Bei den Mehrspielermodi wurde geklotzt, nicht gekleckert. Schon der über Modem, Nullmodem und Netzwerk verfügbare Zweispielermodus macht eine Menge Spaß, vorausgesetzt, die zwei Spieler befinden sich in Rufweite. Möglich sind die kooperativen Modi Führer/Flügelmann und Pilot/Schütze, sowie der schlichte, aber kurzweilige Kampf Mann gegen Mann. Ein ausgewachsenes Netzwerk vorausgesetzt, ist es sogar für insgesamt sechzehn Spieler möglich, gegeneinander anzutreten. Dazu werden die sechzehn Hubschrauber zufällig im Gelände verteilt, das Finden und eliminieren der Gegner ist dann Sache der einzelnen Piloten.

Statement



Mit Apache Longbow zeigt erstmals ein Softwarehaus eine SuperVGA-Grafik in ausreichender Geschwindigkeit. Mehr Innovationen konnte ich dem Spiel nicht entlocken, weder der Action- noch der Missionsteil kann in irgendeinem Bereich neue Akzente setzen. Die Gegner sind (möglicherweise realistisch) viel zu klein auf dem Monitor, auch die Atmosphäre trägt nicht dazu bei, das ein Spieler von Apache gefesselt werden kann. Der ausgezeichnete Multiplayer-Modus macht allerdings einige dieser Mankos wieder wett und kann auch langfristig begeistern.

SPECS & TECS

● VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib ●
Maus	SoundBlaster ●
● Joystick	Roland ●
HD 5 MB	General Midi ●
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem, Netzwerk

RANKING

Action-Simulation

Grafik	57%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	80%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

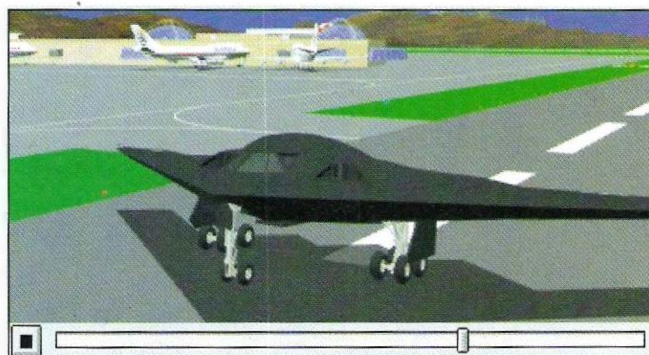
Air Havoc Controller

Flammendes Inferno

Sie sitzen vor flimmernden grünen Monitoren und verfolgen kleine grüne Punkte, die mal schneller und mal langsamer über den Bildschirm huschen. Wer den stressigen Beruf eines Fluglotsen einmal näher kennenlernen möchte, hat mit Air Havoc Controller jetzt die besten Möglichkeiten dazu.

Die Installation des Spiels unter Windows geht ohne größere Probleme vonstatten. Doch obwohl das Programm meldet, daß das CD-ROM-Laufwerk in unserem Testrechner die erforderliche Übertragungsrate (250 KB/s) um satte 100 KBs überschreitet, werden im Spiel selber die Video für Windows Filme eher als DIA-Show abgespielt. Doch alles der Reihe nach. Nach dem Start des Programms werden verschiedene Stressfaktoren angeboten. Möchten Sie innerhalb von zehn Minuten nur zehn Flugbewegungen auf Ihrem Radarschirm haben oder soll die ganze halbstündige Mittagspause mit 60 Flugzeugen zur Stressphase gemacht werden? Auf dem nun folgenden, eigentlichen Spielbildschirm findet sich vor allem der berüchtigte Radarscreen. Drei Flughäfen liegen in Ihrem Einzugsgebiet, verschiedene Szenarien sind leider nicht vorgesehen. Je nach Schwierigkeitsgrad wollen mehr oder weniger Flugzeuge auf einem der Flughäfen landen, starten oder einfach nur Ihren Luftraum von einem Ende zum anderen durchfliegen. Der Kurs, die Höhe und die Geschwindigkeit der Flugzeuge können dabei beliebig variiert werden, wobei Kollisionen natürlich tunlichst vermieden werden sollten. So plätschert das Spielgeschehen auf jeder Schwierigkeitsstufe gleich dahin, bis man irgendwann genervt das Handtuch wirft.

■ Lars Geiger



Bei Air Havoc Controller müssen nicht nur zivile Flugzeuge, sondern auch militärische Kampfjets durch die Lüfte dirigiert werden.



Der Landeplatz. Hier tanken die Flugzeuge auf und nehmen Passagiere bzw. Fracht auf. Dann müssen die genauen Startanweisungen gegeben werden.



Hier sehen Sie einen Ausschnitt aus einer Katastrophenfilmsequenz.

Statement



Der Beruf eines Fluglotsen gilt als einer der Stressigsten überhaupt. Falls Sie das dringende Bedürfnis haben sollten, in Ihrer Mittagspause einmal vom entspannenden Büroleben Abstand zu gewinnen und wirklich etwas leisten wollen, dann ist Air Havoc Controller genau das Richtige für Sie!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,3 MB	General Midi
CD 134 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11 DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	68%
Sound	82%
Handling	76%
Spielspaß	31%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Trimark
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Es ist mal wieder so weit - wir wollen uns trennen! Im Ernst, in unseren Regalen erreicht die Füllmenge zur Zeit einen beängstigend hohen Pegel. Den wollen wir mit Eurer Hilfe absenken. Was ich damit andeuten will? In den nächsten drei Ausgaben erhält jeder Leser (natürlich auch Leserin), dessen Brief hier abgedruckt wurde, ein Päckchen aus der Redaktion. Zwar können wir nicht mehr mit Wing Commander 3 dienen, aber ich bin mir sicher, noch etliche andere Produkte zu finden, die den Einsatz von Arbeit in Form eines Briefes und die Investition in ein Postwertzeichen, rechtfertigen. Die „Überraschung nach Art des Hauses" setzt natürlich einen „druckreifen" Leserbrief voraus, wobei unglaubwürdige Schmeicheleien und/oder Erpressungsversuche sowieso ausscheiden. In der Hoffnung auf einen fluchenden und schwitzenden Postboten, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen:

Rainer Rosshirt

LEGALITÄTEN

Hallo Rainer,
ich will es kurz machen und habe nur ein kurze Frage: ist es legal oder illegal, Demos zu kopieren, und kannst Du mir sagen, wieso es legal/illegal ist? Also, das wärs... nein, halt, stop! Die PC Games ist übrigens die beste Zeitschrift auf dem Markt (schon gewußt?). Das war mein obligatorisches Lob (ist aber berechtigt).
Mit freundlichen Grüßen:
Simon Lutstorf

Leider kann ich diese Frage nur mit einem klaren „ja und nein" beantworten. Die Rechte der Demos liegen grundsätzlich bei dem betreffenden Rechteinhaber - also meistens bei den Softwarefirmen. Es gibt Demos, die sind Share - bzw. Freeware und können bedenkenlos weitergegeben werden. Sehr viele Demos fallen allerdings nicht unter diese Kategorie und deren Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Rechteinhabers (ich hasse dieses Wort). Genauere Infos darüber befinden sich in der Regel im Programm.

ANREGUNGEN

Ich hätte nie gedacht, daß meine Bitten erhört werden!
- CD Inlay ohne Artikel auf der Rückseite
- 3 (drei) Heftklammern, um das Heft zu stabilisieren
Vielen Dank und behaltet diese wertvollen Errungenschaften bei! Sonst immer weiter so und die Preise nicht steigen lassen! Ich finde es verrückt, für eine Zeitschrift 20 Mark auszugeben.
Grüße von: M.H.

Leider muß ich Dich enttäuschen. Es waren nicht nur Deine Bitten - Briefe ähnlichen Inhalts füllten Schubladen. Wenn es sinnvoll und machbar ist, sind wir natürlich immer bereit, uns den Wünschen unserer Leser zu beugen. Schließlich sorgt Ihr ja dafür, das wir hier alle unsere Miete bezahlen können. Allerdings kann es manchmal etwas dauern, da es wirklich nicht leicht ist, die Produktion umzustellen. Auch in Zukunft werden wir ein offenes Ohr für Eure Anregungen haben.

PREISFRAGE

Hallo RR!
Zuerst wollte ich wie immer mit dem traditionellen Getriefe anfangen, doch eine innere Stimme sagte mir, daß es doch noch mehr als den nicht enden wollenden Schleim geben muß (beste Grüße an Deine innere Stimme. Anm. v. RR). Also setzte ich mich in mein stilles Kämmerlein und erfand die V.S.-Leserbriefe. Das heißt nicht „Virtual Schleim", sondern steht für „Völlig Schleimfrei". Nun zu meinen Fragen, Sorgen und Problemen - natürlich habe auch ich welche.
1. Die eigentliche Preisfrage des Briefes: Ich habe mir etliche Eurer Ausgaben ausführlich angeschaut und, eindeutig mehr als 80% der Spiele sind auf Silberscheibe. Durch angestrengtes Nachdenken (bei mir eine Seltenheit!) und in Anbetracht der Tatsache, daß Ihr die PC Games auch mit CD-ROM herausgebt, habe ich Alpträume bei der Vorstellung, daß dadurch die Coverdisk wegfallen könnte. Ich bin ein armer Schüler mit einem beinahe drei Jahre alten 386DX40 und einer 130er Platte. Ich bin leider nicht Besitzer eines CD-ROMs und wüßte nicht, was ich ohne Coverdisk tun sollte. Beantworte diese Frage unbedingt, da das Thema auch andere PC-User interessieren dürfte.
2. Ich möchte mich dem „1." vom Ochsenfrosch anschließen. Und überhaupt: Wo ist denn DTD abgeblieben? Ich schaue im unsrigen Drain nach, aber hier war außer einer toten Ratte und einigen Fusseln nichts zu finden.
3. Obwohl es mich nicht betrifft: Wie kommt es, daß Ihr die CD-ROM so billig anbietet? Andere verlangen über zehn DM mehr! Das wars fürs Erste, ich lese Dir auf jeden Fall weiter zu.
The Shotgun Guy

1. Momentan haben wir zwar noch nicht vor, die Disketten abzuschaffen, aber dennoch dürften da für Dich dunkle Wolken am Horizont aufziehen. Die CD wird der zukünftige Datenträger. Daran gibt es nichts zu rütteln. Noch werden zwar Disketten produziert, aber auf Dauer werden sie das Feld zu Gunsten der CD räumen müssen. Noch kannst Du ohne CD-ROM leben, aber ich würde mich schon so langsam an den Gedanken gewöhnen, über

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (10/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

kurz oder lang, in den „sauren Apfel" beißen zu müssen. Die Zeiten sind hart - aber modern.
2. So ungefähr sieht es auch in meinem Fach aus, das zur Aufnahme diesbezüglicher Spiele dient. Ich würde ja, wenn ich könnte! Aber was soll ich machen, wenn einfach zu wenig Spiele auftauchen, die dieser Rubrik wirklich würdig sind?
3. Weil wir jede Mark ins Heft stecken und nicht in die Gehälter. Nein - im Ernst: wir versuchen eben, die PC Games so preiswert (billig ist das falsche Wort) wie möglich anzubieten.

TIEFFLIEGER

Sehr geehrter Herr Rainer!
Der Anlaß für diesen Brief ist wohl eindeutig: Ich kann nicht mehr untätig zusehen, wie Sie hier einen xxxx auf die Leser loslassen und dafür auch noch bezahlt werden! Hier meine Meinung zu einigen Themen:
1. Die Leserbriefe können Sie sich wirklich in den xxxx stecken!
2. Nieder mit dem Amiga, Tod dem Atari und auf den Müll mit dem C64! Die armen xxxx, die solch ein System besitzen, sollte man gleich mitbegraben!
3. Frauen gehören nicht an den Computer, sondern an den Herd! Wenn ich schon sehe, wie manche Geschäftsfrau sich mit ihm herumquält, kriege ich Magenkrämpfe!
4. Wenn Sie dieses Schreiben nicht drucken, werden Sie sich vor meiner Briefflut nicht mehr retten können!
Und nun Augen zurückfahren, Zunge einrollen und Mund schließen! Wenn ich erst einmal ungemütlich werde...
Zumindest bin ich sicher, daß Sie sich über meinen Brief gefreut haben! Bis zur nächsten Ausgabe! Ich komme wieder!
The Shadow

Spontan wollte ich diesen Brief (Marke „wohlfundierte Kritik, wie wir sie gerne sehen") dort ablegen, wo er hingehört - in den Mülleimer. Nach langem Überlegen habe ich mich aber doch entschlossen, ihn abzudrucken, nachdem ich die Rechtschreibfehler (allerdings nur sieben) ausgebessert habe. Gibt hier der Verfasser uns doch einen wundervollen Einblick in seinen Wortschatz und seine Erziehung. Wer bisher der Meinung war, ich bekomme nur interessante Briefe von netten Menschen, wird hier eines besseren belehrt. Auch wer immer dachte, daß sich für Computer nur halbwegs gebildete Menschen interessieren, sollte seine Meinung noch einmal überdenken. Auch die Vorstellung, für eine eigene Meinung und das Schreiben eines Briefes wäre Hirn nötig, ist eine irrige. Na schön - einmal haben wir uns darüber amüsiert, aber weitere Epistel derartigen Inhalts werden umgehend und ungelesen von unserem Putzdienst entsorgt.

LEBENS-GESCHICHTE

Lieber Rainer,
ich denke, es ist Zeit, Dir mal einen Brief zu schreiben. Vor einem Jahr bekam ich meinen ersten PC geschenkt. Voller Freude darüber schleppte ich ihn gleich zu meinem Schreibtisch und baute ihn dort auf. Mit leicht schwitzenden Händen und voller Neugier schaltete ich ihn ein... Eigentlich hatte ich bis dahin noch nie etwas mit diesen rätselhaften Geräten zu tun und mit einem nervösen Kribbeln im Bauch wartete ich auf das erste Bild. Mit einem strahlenden Lächeln strahlte mich der Norton Commander -Version 2.0- an. Da ich nicht wußte, was ich mit ihm anfangen sollte und er mich auch nicht verstand, habe ich ihn „sicherheitshalber" erst einmal gelöscht. Damit begannen meine Probleme...
Als nächstes besuchte ich einen PC Laden in der Stadt. Dort erfuhr ich, daß ich einen „Lowscreen" 386 SX-16 mit 40MB HD und 1MB RAM hatte. Toll! Auch wenn ich den Verkäufer überhaupt nicht verstand - ich hätte besser einen Dolmetscher mitgenommen - so wurde ich doch ganz stolz und mein Herz raste wie wild - ja, ich hätte vor Glück an die Decke springen können. Aber als ich dann hörte, was es kosten würde, meinen geliebten PC einigermaßen „gangbar" zu machen, da kamen mir die Tränen. Und als ich die Rechnung sah, stand ich kurz vor dem Selbstmord. Heute, ein Jahr später, habe ich schon viel dazu gelernt. Es hat mich jede Menge Schweiß gekostet und ich habe ganz schön dafür pauken müssen. Meine Probleme mit dem PC sind kleiner geworden, aber von meiner Bank werde ich inzwischen steckbrieflich gesucht! Ich bin im zarten Alter von 35 Jahren und werde jetzt langsam „erwachsen". Seit August 1994 lese ich Euer Magazin regelmäßig, denn ich liebe PC-Spiele über alles! In einer der letzten Ausgaben schrieb Euch Markus Meisen einen Leserbrief wegen der vielen Fremdwörter in Eurem Heft. Die Antwort von Dir fand ich, ehrlich gesagt, etwas oberflächlich! Ich kann den Markus gut verstehen, denn es geht mir genauso! Ich komme damit auch nicht zurecht. Wie wäre es einmal mit einer Leserumfrage darüber? Ich glaube, den älteren Lesern Eures Magazins fällt es gar nicht mehr auf und sie denken nicht darüber nach. Oder sie sind zu faul, Euch einen Leserbrief zu schreiben. Ich wünschte mir, im Englischen gäbe es so viele deutsche Fremdwörter - dann hätten wir alle keine Probleme damit. Warum umständlich, wenn es auch einfach geht? Schon allein das Wort „Previews" auszusprechen ist mit sehr viel Kraftaufwand verbunden. Da geht einem das Wort „Spielevorschau" doch direkt von der Zunge - oder nicht? Ganz zu schweigen von dem Wort „Reviews" - das klingt so gleich. Verwirrend! Dafür liebkost das Wort „Spieletests" unseren Gaumen. Außerdem finde ich, wenn Ihr schon englische Wörter benutzt - warum heißt die Rubrik „Leserbriefe" nicht „Reader's Corner"? Wenn schon - denn schon, gell? Außerdem denke ich, russisch oder italienisch wäre doch viel schicker!
Als nächstes hätte ich noch ein klitzekleines Problem mit meinem PC. Was ich bis heute nicht begriffen habe: Was ist eigentlich der Unterschied zwischen einer CGA Karte und einer S-VGA Karte und was ist ein Vesa-Treiber? Ich habe das Spiel „Burning Steel 2" auf CD und bekomme es nicht in Gang! Bevor ich das Spiel installiere, soll ich nach einem passenden Vesa-Treiber suchen. Aber woher und wohin und wie? Es steht nirgendwo beschrieben. Könntest Du mir das für Laien einmal erklären? Und warum gibt es keine einheitlichen Grafikkarten? Ich finde das ganz schön nervig! Für eine kleine Hilfestellung wäre ich Dir sehr dankbar. Ich könnte dann mal wieder eine Nacht ruhig durchschlafen...
Ciao: Der Gommel

Vielen Dank für die überaus ausführliche, aber immerhin amüsant geschriebene, Autobiographie. Obwohl ich Dir persönlich durchaus recht gebe, müssen wir beide zugeben, daß Englisch eine Weltsprache ist und sich global eingeschlichen hat. Gerade DOS Anwendern sollte der Umgang mit dem Englischen nicht fremd sein. Und zu einem Magazin, daß sich ausschließlich mit Spielen für PC beschäftigt, gehört nun einmal ein gewisser Prozentsatz an englischen Vokabeln - findet zumindest Oliver „der wars" Menne und 98% Prozent der Redaktion. Auch von unseren Lesern kommen nur vereinzelt diesbezügliche Beschwerden. Daß meine Rubrik einen fremdländischen Namen bekommt, würde ich allerdings nur unter heftigsten Protest dulden. Könnten wir nun das Thema wechseln? Der Unterschied zwischen einer VGA und einer S-VGA Karte ist schnell und einfach erklärt. Eine VGA Karte kann 256 bzw. 512 KB Speicher haben, während S-VGA mindestens ein MB voraussetzt. „Vesa" ist einer der wenigen, exakter definierten Standards für SVGA Darstellung. Einen brauchbaren VESA - Treiber findest Du übrigens auf jeder unserer CD-ROMs. Du brauchst ihn nur aufzurufen - alles weitere erklärt er Dir selber. Warum es keinen einheitlichen Standard für Grafikkarten gibt, kann Dir wahrscheinlich nur der liebe Gott oder Bill Gates erklären. Böse Zungen behaupten ja auch, das einzige, was an PCs standardisiert wäre, ist das Stromkabel! Na dann - gute Nacht und schlaf gut!

Coupon

Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 10/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 10/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

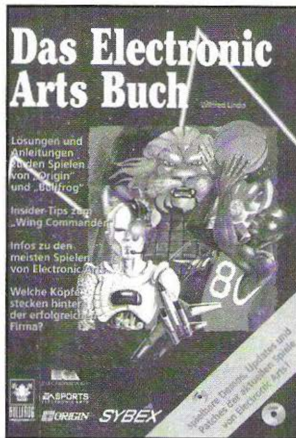
PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 10/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

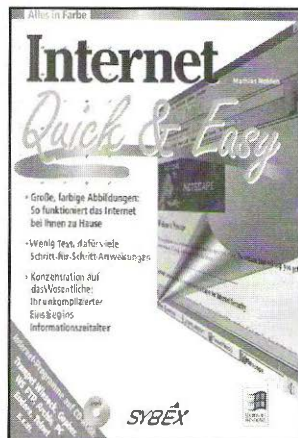


Das Electronic Arts Buch

Die Firma Electronic Arts ist die Geburtsstätte vieler erfolgreicher PC-Spiele, die sogar zu Klassikern der Softwaregeschichte geworden sind. Die Spiele von EA und den zugehörigen Häusern Origin und Bullfrog bieten soviel Stoff, daß sich Wilfred Lindo nun in einem Buch mit diesen Softwaretiteln befaßt. Das im Sybex Verlag erschienene Werk bietet, neben einigen Seiten geschichtlicher und personeller Infos, hauptsächlich Lösungshilfen und Spieletips. Das zusammengestellte Potpourri beinhaltet Titel wie Ultima VIII, Theme Park und U.S. Navy Fighter, aber auch Klassiker wie Populous II und das vergleichsweise unbekannte The lost Files of Sherlock Holmes. Die letzten 50 Seiten gehen an ein eigenes Wing-Commander-Kapitel. Zum Preis gehört eine CD, die das Gelesene mit Demos, Updates und Patches auch dem Auge nahe bringt. Da sich aber Spieletips so ziemlich in jeder guten PC-Zeitschrift befinden, wird es dieses Buch mit einem Preis von rund 40 Mark recht schwer haben.

Michael Erlwein ■

Wilfred Lindo
Das Electronic Arts Buch
Sybex
274 Seiten
DM 39.80
ISBN 3-8155-0098-2



Internet - Quick & Easy

Der Informationen-Highway ist in aller Munde: jeder versucht sein Glück in den zahllosen Web-Seiten und stöbert stundenlang in den Foren. Doch wie überhaupt dort hingelangen? Sybex hat hier für alle Neueinsteiger das Buch „Internet - Quick & Easy" parat, daß sich jedoch über stattliche 206 Seiten erstreckt. Dafür erhält man aber eine durchweg farbig bebilderte Beschreibung über das Einloggen ins Internet und macht unter Anleitung die ersten Gehversuche. Unterstützt wird das Ganze von einer beiliegenden CD, auf der sich unter anderem die nötigen Browser und Utilities befinden. Die enthaltenen elf Lektionen sind dank der guten Bebilderung und der großen Schrift niemals textüberladen und leicht aufzunehmen. Internet - Quick & Easy ist ein Buch, das einem die Angst vor einer langweiligen Buchstaben-Aneinanderreihung nimmt und nicht zuletzt wegen der zeitgemäßten Aufmachung überzeugen kann.

Michael Erlwein ■

Matthias Nolden
Internet - Quick & Easy
Sybex
206 Seiten
DM 39.80
ISBN 3-8155-1035-x



OS/2 Warp Version 3 für Insider

Der US-Bestseller (?) „OS/2 unleashed" präsentiert sich in Form dieses Buches in der deutschen Übersetzung. Auch wenn sich das Buch für Einsteiger eignen soll, so wendet es sich doch in erster Linie an die OS/2-Erfahrenen. Garant dafür sind die Autoren David Moskowitz (Herausgeber mehrerer OS/2-Zeitschriften und -Bücher) und David Kerr (Seit 1985 Mitarbeiter bei IBM), die man zweifellos als Koryphäen der OS/2-Szene bezeichnen kann. Beide Autoren haben sich allerdings auf vielen hundert Seiten über das Thema ausgelassen, was mit Sicherheit jedes kleine Problem abdeckt, das Buch aber beängstigend dick macht und den Preis auf fast hundert Mark anhebt. Auch hier wird wieder eine CD mitgeliefert, auf der sich Demos von OS/2-Software, Shareware und Utilities von IBM-Mitarbeitern befinden. Jedoch liegen alle Programme nur in der amerikanischen Version vor. Vermutlich der beste Wälzer für OS/2-Besitzer, der allerdings den Geldbeutel merklich belastet.

Michael Erlwein ■

David Moskowitz,
David Kerr
OS/2 Warp Version 3
für Insider
972 Seiten
DM 98,-
ISBN 3-87791-815-8



WIN Check It

Eigentlich ist WIN CHECK IT gar kein Buch, sondern eine Sammlung von Windows-Utilities und deren komplexe Anleitung. Wobei positiver Weise auf Verpackung verzichtet wurde und die Anleitung im haltbaren Hardcover mit den eingeklebten Disketten verkauft wird. So löst sich das Problem der Aufbewahrung und der Müllbeseitigung im Handumdrehen. Probleme mit und um Windows werden dagegen durch WIN CHECK IT beseitigt. So gehören zu den Hauptbestandteilen des Programms z. B. ein Uninstaller, der unnötige Programme restlos verschwinden läßt, und ein Testprogramm für die Computerhardware, das eine genaue Lokalisierung vereinfacht. Alle Bestandteile werden über eine Buttonleiste gestartet und geben, sofern man mit Hilfe von WIN CHECK IT vorher (einmalig) die Peripheriedaten eingelesen hat, schnell Auskunft über Einstellungen, Daten und Probleme. Auch wenn dieses Programm ein sehr nützlicher Helfer ist, so kann man auch ohne recht sorgenfrei arbeiten.

Michael Erlwein ■

WIN Check It
Markt & Technik
270 Seiten
DM 79,-
ISBN 3-87791-971-5

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredak ion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christian Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christian Späthe, Richard Vogler, Lars Geiger, Udo Johnson

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Bettina Kaim, Hans Strobel, Andreas Pröls

Titelgestaltung
Michael Schrout

Konzep ion und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Ballendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
Lucas Film

Anzeigenleitung & -verkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Thorsten Szameitat (Verkauf, -19)
Wolfgang Menne (Verkauf, -43)
Tanja Kaiser (Disposition, -32)
Fax: (09 11) 6 42 78 60
Mobil: (01 71) 6 21 31 46

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diske te kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,- Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage
II. Quartal 1995
165.963 Exemplare

Inserentenverzeichnis

PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 10/95

SIMON THE SORCERER 2

KOMPLETTLÖSUNG

Wie schon bei seinem ersten Abenteuer, so ist Simon auch dieses Mal mitten in den Schlamassel geschliddert. Ein Schrank als Fortbewegungsmittel, wo gibts denn so was! Und wieder muß er sich mit Sordid herumärgern. Nun gut, was solls, muß er also den Treibstoff namens Mucusade herbeischaffen, um wieder nach Hause zu gelangen.



Die Hütte von Calypso

Zunächst einmal marschiert er nochmals in die Hütte von Calypso, um sich dort mit einem Baseballschläger und einem Fäßchen grüner Farbe auszustatten. Schon einmal hier, ergreift er gleich die Gelegenheit, Alix ein wenig zu ärgern. So, nun wird es Zeit, die Gegend zu erkunden. Er geht zur Straße der Händler und läßt sich vom Schmied dessen Leid klagen. Natürlich kann ihm Simon bei seinen Problemen helfen (15/1/3) und darf sich als Dank eine stabile Brechstange in seine Mütze packen. Danach läßt er sich im Zoogeschäft eine etwas merkwürdig anmutende Maschine erklären, deren Benutzung er sich erst einmal für später aufhebt; klingt aber äußerst interessant! Weiter gehts zum Scherzartikelladen. Den Besitzer spricht Simon auf die Stinkbombenwerbung an. Leider gibt es im Moment keine Stinkbomben mehr, denn diese könnte er bestimmt gut gebrauchen. Als der Verkäufer sich die Affenmaske aufsetzt und wegsieht, stibitzt ihm Simon das Witzebuch von der Theke, hält noch einen kleinen Smalltalk, erfährt, daß er sich bei ihm gegen Vorlage eines Musters ein Kostüm machen lassen kann und macht sich von dannen. Komische Type dieser Kerl! Sein nächster Weg führt ihn zu den Docks, wo er auf ein Mädchen namens Goldlöckchen trifft, mit dem er sich ausführlich unterhält und das dringend Hilfe braucht. Er hebelt ihr mit der Brechstange die Kiste auf, in der sie sich sofort versteckt. Die Sachen, die sie vor der Kiste ablegt, eine Perücke und ein Gummidingens, sackt Simon selbstverständlich ein und schlendert weiter die Docks entlang, bis er auf einen Neger namens Un Bongo trifft, der ziemlich gefrustet ist, weil ihm seine Regenmach-Tänzer abhanden gekommen sind. Mal sehen, ob dem Manne geholfen werden kann! Was hat Goldlöckchen doch von den drei Bären erzählt? Na, mal sehen und nixwie hin zu deren Behausung. Doch die Hütte ist komplett verrammelt. Simon mopst sich nur den Brief aus dem Briefkasten und muß unverrichteter Dinge von dannen ziehen. Er beschließt, dem Pfandleiher einen Besuch abzustatten. Vor dem Gebäude sitzt ein trauriger Narr, über dessen Witze nun wahrlich keiner mehr lachen kann. Simon überläßt ihm das

Die Straße der Händler · **Bei den Docks der Stadt** · **Die Hütte der drei Bären** · **Besuch beim Pfandleiher**



Witzebuch und erhält dafür eine Schweineblase. Ob die wohl mal zu was nutze sein kann, mal sehen. Jetzt erst einmal nix wie rein in die Pfandleihe. Der Sekretärin erzählt er irgend etwas und darf nun beim Boss vorsprechen. Simon interessiert sich natürlich sehr für die Rohrpost und beschließt, einen Trick zu versuchen. Schnell legt er den Brief der Bären in die Ablage und hofft, daß der Pfandleiher nun für ihn die Türen öffnen wird. Wrumm! Gesagt, getan, und schnell rennt Simon wieder zurück zu den Bären, wo er nun ins Haus hinein spazieren kann. In der Küche läßt er schnell die Gummihandschuhe in seiner Mütze verschwinden und dreht den tropfenden Wasserhahn zu. Verdammt, die Bären kommen nach Hause! Bald schon ist der Eindringling entdeckt, und Simon wird durch den Kamin zum Brunnen katapultiert. Was solls, noch mal zurück zu den Bären. Schnell hat er kapiert, daß die Teddys gegenüber Goldlöckchen einen gewissen Groll hegen. Er gibt Vater Bär die Perücke und darf sich zum Dank ein Schüsselchen Brei mitnehmen. Prima! Sein nächster Weg führt Simon zum Stadtplatz, wo er auf eine Gruppe Tänzer trifft. Er findet die Burschen zwar ziemlich beknackt, guckt ihnen aber doch ein wenig zu. Als einer von ihnen seinen Stab zerdeppert, gibt er ihnen seinen Baseballschläger und beobachtet schadenfroh, wie dieser durch die Luft fliegt und den Chef der Truppe k.o. schlägt. Auf seinem weiteren Rundgang durch die Lande entdeckt er auf der Händlerstraße ein Plakat, auf dem steht, daß ein neuer Leiter für die Tanztruppe gesucht wird. Hmmm, da war doch was! Sofort wetzt Simon zu den Docks und zeigt Um Bongo das Plakat, der auch gleich freudig davon saust, den Job zu übernehmen. Simon folgt ihm und findet einen völlig gefrusteten Neger, dem eine seiner Trommelhäute gerissen ist. Er gibt ihm die Schweineblase und los kanns gehen! Nun will Simon eigentlich dem Tätowierstudio einen Besuch abstatten, doch leider ist dieses geschlossen. Also zieht er die daneben an der Wand befindliche Leiter aus und klettert hoch zu der Behausung der Verrücktengemeinschaft. Als er den Pan Man ansprechen will, erfährt er, daß dieser leicht abwesend ist und man sich mit ihm nur schriftlich auseinandersetzen kann. Vom Fish Man bekommt er einen Notizblock, mit dessen Hilfe er sich nun mit dem Pan Man „unterhalten" kann. Selbstverständlich probiert er das sofort aus und tatsächlich, es funktioniert. Er erhält von ihm eine Broschüre der Verrücktenvereinigung und den Hinweis, daß die Vereinigung noch dringend einen Breitträger braucht. Si-

Zurück zum Haus der Bären · **Der Stadtplatz mit den Tänzern** · **Zweiter Besuch bei Um Bongo** · **Die Behausung der Verrückten**



SIMON THE SORCERER 2

KOMPLETTLÖSUNG





mon stülpt sich die Breischüssel über den Schädel und bekommt daraufhin das Startset zum Beitritt in die kuriose Vereinigung. Simon untersucht natürlich sofort den Inhalt des Säckchens und fördert einige nützliche Dinge zutage. Klasse! So, jetzt ist genau die richtige Zeit, sich mit der Maschine im Zoogeschäft zu befassen. Simon marschiert stracks dorthin und benutzt die Gummihandschuhe, um sich die Schildkröte aus dem Käfig zu greifen. Diese steckt er in den rechten Käfig der Maschine, stellt den Hebel auf „minus" und drückt den grünen Knopf. Schon hat er die Schildkröte von ihrer Leuchtkraft in Form von Leuchtaalen separiert. Er nimmt die Schildkröte aus dem Käfig und stellt stattdessen das Glas mit den erloschenen Glühwürmchen hinein. Nun stellt er den Hebel auf „plus", drückt den grünen Knopf und erhält herrlich leuchtende, frisch aufgeladene Glühwürmchen, die er sofort in seiner Mütze verstaut. Langsam hungrig geworden, beschließt Simon bei Muc Swamplings vorbei zu schauen. Von dem Typ vor dem Restaurant erhält er ein paar Informationen, einen Gutschein und einen Luftballon. Ein kleiner Gang um das Gebäude herum bringt Simon in den Besitz einer prima Angelrute, die in einem Mülleimer ihr Dasein fristet. So, jetzt wirds aber Zeit für etwas Nahrhaftes. Simon betritt das Restaurant und bekommt für den Gutschein und etwas Bares ein Kindermenue. Igitt, nicht eßbar, aber vielleicht noch nützlich! Der Versuch, hinter die Tresenklappe und hin zu seinem Freund dem Swampling zu gelangen, scheitert am Bedienungspersonal und so unterhält er sich mit dem Tätowierer, der nicht vor zwei Uhr arbeiten will, hört sich das Leid des Anorakmanns an und beschließt dann, die Swamplingfigur aus der Menuetüte dem Scherzartikelverkäufer als Muster für ein Kostüm zu bringen. Gesagt getan, die Figur ist abgeliefert, doch es fehlt grüner Stoff für das Kostüm. Also geht Simon zu dem fetten Stoffhändler, der ihm für eine kleine Gegenleistung grünen Stoff verspricht. Schon findet sich Simon in einer Grotte wieder, in der er eine Zauberlampe suchen soll. Geschafft, nach schier nicht enden wollender Rubbelei findet er die richtige Lampe. Er ruft den Fettwanst und übergibt sie ihm. Doch Pustekuchen, grüner Stoff ist aus und Simon erhält nur weißen. Nun ist guter Rat teuer. Eine Erleuchtung ereilt den Helden und schnell flitzt er zum Brunnen, kippt die grüne Farbe ins Wasser, legt den Stoff neben den Waschkorb, hält ein kleines Schwätzchen mit den Waschfrauen und kann sich dann den frisch gewaschenen, nun grünen Stoff, wieder einstecken. Diesen

Die Maschine im Zoogeschäft

Im Restaurant des Sumpflings

Sumpflingfigur für den Scherzartikelverkäufer

Der Stoffhändler

Bei den Waschfrauen

bringt er zum Scherzartikelverkäufer und erhält nach kurzer Zeit ein wirklich tolles Swamplingkostüm. Wieder auf der Straße erinnert er sich an den Jungen, der mit einem Ballon davongeflogen ist. Hmmm, vielleicht kann er das auch, aber einer reicht wohl nicht. Er erinnert sich, daß ihm der Typ vor dem Restaurant keinen zweiten geben will, weil er schon einen hat, also bindet Simon seinen Ballon an das Gitter neben dem Schmied, holt sich einen zweiten Ballon, bindet auch diesen an, geht wieder zum Restaurant und läßt sich einen dritten geben, den er aber in seiner Mütze behält. Zeit für einen Besuch beim Swampling! Simon betritt das Restaurant, zieht sich das Kostüm an und kann nun ungehindert hinter die Theke in die Küche. Dort steigt er die Treppe hinauf und steht endlich vor seinem alten Freund, dem Swampling, der sich mächtig freut, Simon wieder zu sehen. Himmel, schon wieder Swamp Stew! Was solls, Simon schnappt sich den Eimer und macht sich auf in den Sumpf. Um dorthin zu kommen, muß er erst einmal zur Pfandleihe. Dort öffnet er mit der Brechstange das Gitter am Boden vor dem Haus und steigt hinab in die Tiefe. Nach einem kurzen Stück wird es so dunkel, daß er die Glühwürmchen zur Erleuchtung benutzt. Nun kann es weitergehen, über eine Leiter gelangt Simon zu den Sümpfen, wo er auf eine Frau trifft, die für die Touristen die Seejungfrau spielt und auf ihre Ablösung wartet. Von ihr erfährt er von dem legendären Schwert. Sage oder Wahrheit? Später. Zunächst probiert Simon seine Angel mit der Made als Köder im See aus und fängt einen fetten Fisch. Boa! So, jetzt muß er sich aber um den Schlamm für das Mahl kümmern. An einer kleinen Brücke bindet er das Bungee-Seil an die Railing und seine Füße und springt dann mit dem Spezial-Schlammeimer in die Tiefe, um sich eine gute Portion von dem köstlichen Schlamm zu besorgen. Diesen bringt er auf bekanntem Weg zu seinem Freund Swampling, der sofort hocherfreut anfängt, sein Stew zu kochen. Bevor Simon sich nun verziehen

Beim Gitter neben dem Schmied

Mit dem Kostüm ins Restaurant

Von der Pfandleihe zum Sumpf

Bungeespringen an der Brücke





SIMON THE SORCERER 2

KOMPLETTLÖSUNG



kann, wird ihm noch ein Glas des köstlichen Fraßes aufgezwungen. Na gut, wenns denn sein muß, seufz! Da dieses Zeug so entsetzlich stinkt, beschließt Simon, es dem Scherzartikelverkäufer zu bringen. Vielleicht kann er es für Stinkbomben gebrauchen. Klar, Simon hatte den richtigen Riecher.

Sumpfbrühe für den Scherzartikelverkäufer

Mit einer Stinkbombe ausgerüstet macht er sich auf den Weg zum Magierwettbewerb. Hier meldet er sich beim Pförtner ordentlich an und betritt das Zelt. Er versucht zwar, sich mit den Zauberern zu unterhalten, doch mit wenig Erfolg. Er schmeißt die Stinkbombe auf den Boden. Nach einiger Zeit sitzt im Zelt nur der Schwerhörige. Da dieser erkältet ist, hat er von dem fürchterlichen Gestank nix mitbekommen. Also kippt ihm Simon etwas von dem Swamp Shake ins Hörrohr, so daß dieser nun völlig taub ist. Nun schnappt er sich schnell das liegengebliebene Zauberbuch und mogelt sich in der Reihenfolge vor. Mithilfe des Zauberbuches gelingt es Simon nun, sich den Rang des offiziellen Magiers zu ergaunern.

Mit der Stinkbombe zum Magierwettbewerb

Das Schloß

Der nächste Gang führt ihn zum Schloß, wo ihn die Wachen nach Abgabe einer kleinen Gebühr passieren lassen. Am Tor zeigt er dann seinen gerade erworbenen Magierausweis und kann eintreten. Im Innenhof trifft er auf den Prinzen, einen ziemlich verwöhnten Bengel, der partout ein Schwert haben möchte. Diese Kids heutzutage!

Im Kinderzimmer

Simon betritt schnell das Schloß und dort das Kinderzimmer. Hier hebt er eine Rassel und eine Tröte auf, schiebt den Keil unter die Wiege, damit sie stoppt, zieht das Rädchen von der Wand und verläßt schnell wieder das Zimmer mit dem schreienen Baby.

Im Thronsaal

Jetzt betritt er den Thronsaal, wo er vom König den Auftrag bekommt, sich um das Baby zu kümmern. Hilfe, auch das noch! Bevor er den Thronsaal wieder verläßt, lockt er geschickt den Seehund mit dem Fisch in seine Mütze und hat somit das königliche Siegel zur Verfügung. Clever, clever! Nun ziemlich offiziell ausgestattet, macht er sich wieder auf den Weg zu den Sümpfen, wo

Die Seelady in den Sümpfen

er die Seelady mit dem königlichen Siegel davon überzeugen kann, daß er ihre Ablösung ist. Schnell ergreift sie die Gelegenheit, läßt die Taucherausrüstung liegen und macht sich von dannen. Sofort schnappt sich Simon die zurückgebliebenen Sachen, pumpt mit den Lufttanks sein Plastikdingens auf, das sich als Schlauchboot entpuppt, und paddelt ans andere Ufer. Leider ist er nicht von adligem Geblüt und kann so das dort befindliche Schwert nicht aus dem Stein ziehen. Jetzt hat er eine Idee.

In der Küche des Restaurants

Schnell läuft er zurück zum Restaurant und in bekannter Manier in die Küche. Hier steckt er das Rädchen in die Uhr, die sofort wieder einwandfrei funktioniert. Als Simon nun wieder das Restaurant betritt, ist der Tätowierer schon verschwunden. Also führt sein nächster Weg genau dorthin. Doch außer einem Reklamezettel erhält er leider nix. Aber was solls, das ist doch genau das richtige für den Anorakmann. Also nix wie zurück zum Restaurant und ihm den Wisch gegeben.

Als 1000. Besucher im Tatoostudio

Der kleine Kerl saust natürlich sofort los zum Tattoo Studio und Simon nix wie hinterher. Mensch, was ein Glück, Simon ist nun der 1000. Besucher und kann sich ein Tattoo aussuchen. Seine Wahl fällt natürlich auf das mit den Schwertern, was ihn zum Anschein hin blaublütig macht. Mal sehen, ob es funtioniert! Wieder am See, geht es nochmals per Paddelboot ans andere Ufer und jetzt mit aller Kraft das Schwert aus dem Stein gezogen. Puh, geschafft!

Schwerteintausch beim Prinzen

Das Schwert tauscht Simon gleich beim Prinzen gegen das Pusterohr samt Erbse und macht sich auf in das Zimmer der Prinzessin. Logischerweise braucht er nun nur noch die Erbse unter ihre Matratzen zu legen, um sie zu wecken. Selbstverständlich klappt das auch und sie gibt ihm einen Lutscher, mit dem er das Baby beruhigen soll. Dieses hat aber überhaupt gar kein Interesse an dem Lolly und pfeffert ihn aus dem Fenster.

Der Lolly aus dem Garten

Schnell läuft Simon wieder in den Garten, hebt den Lolly auf und geht sofort zum Swampling, hält mit diesem einen ausführlichen Plausch, um danach seinen Kids den Lutscher zu geben, was ihn in den Besitz der Milchflasche bringt. Mit dieser ist es nun ein Kinderspiel, das Baby im Schloß zu beruhigen.

Treppenhaus zum Turm des Schlosses

Sofort geht Simon nun wieder in den Thronsaal und darf nun das Treppenhaus zum Turm betreten. Oben angekommen, trifft er auf zwei ihm schon bekannte Gestalten, die ihn nicht vorbei lassen wollen. Unsanft wieder in den Thronsaal befördert und wieder die Treppe emporgeklettert, benutzt er den klebrigen Swamp Stew mit dem Pentagramm und macht somit die Kerlchen bewegungsunfähig.

Mit den Ballons ins Turmzimmer

Schnell rast er zur Händlerstraße, wo er nun mithilfe der drei Ballons zum Turmzimmer des Schloßes emporschweben kann. Getreu dem Motto „immer mitten rein" latscht Simon auf den roten Teppich und findet sich im Nu

Durch den Tunnel in den Schatzraum

durch einen Tunnel mitten im Schatzraum wieder. Und hier ist es, lang gesucht und doch gefunden: der Spezialtreibstoff! Schnell sackt er diesen ein und macht sich wieder auf den Rückweg. Doch kaum hat er sich nach unsanfter Landung auf den Weg zu Calypsos Hütte

Von den Piraten entführt

gemacht, wird er auch schon von Piraten gefaßt, auf ein Schiff verschleppt und zu einem Neger gesperrt; daß dabei der Spezialtreibstoff den Besitzer gewechselt hat, versteht sich



SIMON THE SORCERER 2

KOMPLETTLÖSUNG





von selbst, oder? Also, auf ein Neues! Mithilfe seines Zauberbuches kann sich Simon schnell befreien. Der Neger ist nicht auf ein Pläuschchen aus, also nimmt Simon sich die Augenklappe von dem am Boden liegenden Schädel und will die Stiege hinaufklettern, wobei er vom Kapitän gestoppt wird. Nach nicht enden wollender Diskussion mit diesem und einem Matrosen wird Simon in die Kapitänskajüte als Boy gesteckt. Welch Schicksal! Nachdem der Kapitän die Kajüte verlassen hat, liest sich Simon dessen Tagebuch aufmerksam durch und nimmt die darin befindliche Ansichtskarte an sich. Danach steckt er sich einen der Papageien in die Mütze und geht an Deck. Der dort arbeitende Pirat tauscht mit ihm seine Sonnenbrille gegen die Augenklappe und widmet sich höchst zufrieden wieder seiner Arbeit. Den hämmernden Piraten schubst Simon unsanft von Bord, was ihn in den Besitz von Hammer, Nägeln und einem an der Railing liegendem Brett bringt. Nun stiefelt er nochmals in den Zellenraum und borgt sich vom Neger ein Schweißgerät. Was der Kerl wohl damit wollte? Wieder am Heck des Schiffes betritt er nun die nächste Kajüte, in der er in einer Wurfscheibe ein Messer findet. Schnell zieht er es hinaus und schneidet damit die Seile der Hängematte durch, womit er den darin schlafenden Kerl auf die Bretter befördert. Zweck der Übung waren natürlich die über der Hängematte befindlichen Streichhölzer, die hiermit in Simons Besitz übergehen. So, nun wird es Zeit, sich mal den Ausguck des Schiffes anzusehen. Simon klettert die Seile hoch und landet bei einem schlafenden Piraten. Vor das dort oben befindliche Teleskop klemmt er die Ansichtskarte und klettert wieder hinunter. Nun aber nix wie zum Steuermann. Von diesem erfährt er die Funktion des Papagei-Kompasses und tauscht flink selbigen gegen den aus der Kapitänskajüte aus. So, wo kann denn nur der Spezialtreibstoff sein? Simon klettert wieder runter aufs Deck und will gerade dem großen Vorhängeschloß mit dem Schweißbrenner zu Leibe rücken, als der Kapitän auftaucht. Sobald dieser wieder hinter der Tür verschwunden ist, nagelt Simon das Brett vor die Tür und kann sich nun ungehindert dem Schloß widmen. Schnell hat er es aufgeschweißt und ist durch die Luke hinabgeklettert. Und, da ist er wieder, sein Spezialtreibstoff! Jetzt heißt es, vom Schiff zu kommen. Simon läuft wieder hoch zum Steuermann, kaut seinen Kaugummmi weich und klebt damit den Papagei in der richtigen Position fest. Nun geht er wieder an Deck und registriert erfreut, daß sein Trick funktioniert hat. Schon bald strandet er auf der Insel, die er schon auf der Ansichtskarte gesehen hat. Er hebt die kaputte Schaufel auf und, ach du Schreck, schon wieder ist der Treibstoff weg und mit ihm seine ganzen Sachen. Er sieht gerade noch, wie ein Strandgänger das Treibstoffglas in seine Karre legt. Was nun? Simon redet mit Engelszungen auf den Kerl ein, und - erreicht nix! Er hebt das Handtuch aufund geht in den Dschungel. Hier trifft er auf den ihm schon bekannten Jungen. Im Tausch für eine Muschel gibt er ihm seinen Ballon wieder, steckt sich den Holzstock in die Mütze und betritt eine Höhle. Hier entdeckt er eine Flasche, in der sich ein Geist befindet. Leider ist dieser völlig beschwipst und kann ihm so nicht helfen. Da muß sich Simon schon was einfallen lassen. Er verläßt die Höhle wieder und gelangt ein Stück weiter an eine Cafebar, vor der ein Hund steht. Die grimmige Bulldogge verwandelt Simon schnell in ein kleines Hündchen und steckt sich dieses in die Mütze. Er betritt die Bar und bekommt von der Bedienung eine Tasse entkoffeinierten Kaffee, bäh! Nach einem Schläfchen, war wohl Schlafpulver in der Tasse, bestellt er sich eine zweite Tasse, steckt diese ein und verläßt die Bar. An der Wegkreuzung trifft er auf einen Händler, der Koffeintabletten anbietet. Leider hat Simon kein Geld. So hebt er nur die am Boden liegende Pfeife auf und geht weiter. Er befindet sich nun an einer Art Foltermaschine. Er unterhält sich ein bißchen mit dem am Felsen gefesselten Typen, schaltet die Maschine auf „ein" und geht weiter zum Generator, der diese Maschine antreiben soll. Dort setzt er den Hund auf die Laufrolle, pustet einmal in die Trillerpfeife und - klappt doch! Nun marschiert er zum Limbo-Wettbewerb. Da die Bedingungen zu gewinnen ein wenig übertrieben sind, pustet Simon in seine Trillerpfeife, lenkt mit dem Geschrei des nun Gefolterten die Leute ab und behauptet dann dreist, die Bedingungen erfüllt zu haben, womit er nun im Besitz des benötigten Geldes ist, um sich die Koffeintabletten kaufen zu können. Genial! Das tut er auch gleich und mischt sie in den Kaffeepot - richtiger Kaffee, der könnte Tote erwecken! So, jetzt aber nochmals zum Treibstoff! Simon geht zurück zum Strand, steckt den Holzstab in das Schaufelteil und baut eine riesige Sandburg mit einer Fallgrube davor. Über diese legt er das Handtuch und darauf die Muschel. Er erzählt dem Strandläufer von der Muschel und schwupps ist dieser auch schon in die Falle getappt. Simon nimmt sich seinen Treibstoff von der Karre, geht zurück in die Höhle und ruft wieder den Geist. Nachdem die Versuche des Geistes, Simon wieder

Als Boy in der Kapitänskajüte

An Deck des Schiffes

Die Funktion des Papagei-Kompasses

Gestrandet auf der Insel

Tauschhandel im Dschungel

Die Bulldogge vor der Cafebar

An der Foltermaschine

Der Limbo-Wettbewerb

Am Strand

In der Höhle mit dem Geist



SIMON THE SORCERER 2

KOMPLETTLÖSUNG

nach Hause zu befördern, kläglich versagen, kippt er ihm den starken Kaffee in die Flasche. Wow, wieder ganz bei Sinnen klappt auch die Beförderung. Doch kaum in Calypsos Hütte angekommen, erfährt er von Alix Entführung. Was solls, also nix wie auf den Löwen und die Rettungsaktion gestartet. Nach längerem Ritt findet sich Simon in einem Zelt voller Goblins und später in einer Zelle in Gesellschaft von Alix wieder. Von der bekommt er eine Haarnadel, mit der er die Zellentür öffnet. Draußen erwartet ihn sein Doppelgänger (?), der ihm zur Flucht verhilft.

Alix Entführung

Bei der Goblinwache

Da er die Goblinwachen nicht überwinden kann, marschiert er erst einmal los in Richtung Vulkan, wo er eine Sprühflasche und ein Pflanzenbuch findet. Weiter geht es zu einer kleinen Hütte, in der er sich über Rollenspiele informiert. Er steckt sich drei Flaschen Mineralwasser und ein vollgeschnieftes Taschentuch ein und verläßt die Hütte in Richtung Wald. Hier trifft er wieder einmal auf den Jungen und eine ganze Sippe Holzwürmer, die - das kennt man ja schon - ein Stück Holz haben wollen, allerdings diesmal, um für Simon ein Souvenir herzustellen.

Die Höhle der drei Hexen

Etwas weiter gelangt er in eine Höhle, in der drei Hexen gewaltige Kommunikationsprobleme haben. Wieder draußen, versucht er, die Katze zu fangen. Leider vergeblich. Er folgt ihr in die kleine Hütte, schließt die Tür und kann sie nun leicht einfangen. Er flitzt zurück zum Vulkan und schlürft mit dem Strohhalm eine Flasche Wasser leer. Jetzt hält er der Pflanze die Katze als Köder vor die Nase. Das fleischfressende Gewächs fängt sofort gierig an zu sabbern. Simon nimmt mit der leeren Flasche das gesabberte Sekret auf, saust damit zu den Goblinwachen und füllt das Naß in deren Trinkbecher. Nun weckt er die Wachen auf, läßt sie ihre Becher leer schlürfen und hat sie schon im Tiefschlaf. Er nimmt das Horn vom Zaunpfahl und kann nun ungehindert das Camp betreten.

Im Camp der Goblins

Im Lager sieht er einen Typen gefangen in einem Wagen. Für ein bißchen Parfum will er ihm Holz überlassen. Was nun? Simon betritt das große Zelt und stattet sich mit Pfeffer und Lebensmitteln aus. Den Pfeffer pustet er dem Typen in der Karre ins Gesicht. Als dieser niest, gibt er ihm das verschnodderte Taschentuch. Nun füllt er etwas Wasser in die Parfumflasche. Mittlerweile furchtbar erkältet, kann der Typ nix mehr riechen und freut sich über das tolle neue Parfum. Simon hat ihn ausgetrickst und das Holz wandert in seine Mütze. Etwas weiter spielen zwei Goblins. Simon kippt etwas Wasser ins Feuer, worauf die sich entwickelnde Qualmwolke den Spielern die Sicht nimmt. Schnell mopst Simon dem linken etwas von seinem gewonnenen Zeug. Als beide wieder sehen können, gibts Krach und Simon kann sich die gezinkten Würfel einsacken. So, nun nochmal etwas Wasser aus der Hütte geholt und ab wieder in den Wald. Hier verabreicht er dem Jungen die Lebensmittel und das Wasser, bis dieser einen Blähbauch hat. Schnell grabscht er sich dann das Vergrößerungsglas und geht weiter zu den Holzwürmern, bei denen er sich aus dem Holz ein Gebiß knabbern läßt.





Gebiß, Horn und Vergrößerungsglas für die Hexen

Wieder bei den Hexen angekommen, gibt er der ersten das Gebiß, der zweiten das Horn und der dritten das Vergrößerungsglas. Da jetzt die Verständigungsschwierigkeiten behoben sind, haben die drei schnell ein Elixier gebraut, von dem Simon sich etwas in eine leere Flasche füllt. Damit spaziert er jetzt wieder zur kleinen Hütte. Dort angekommen bietet er einem der Spieler das Elixier zum Trinken an und schwupps hat sich dieser in einen Hund verwandelt. Simon sackt ihn ein und nimmt seinen Platz am Spieltisch ein.

Am Spieltisch mit den gezinkten Würfeln

Mit seinen gezinkten Würfeln hat er schnell gewonnen - ein Buch mit Tapetenmustern. Prima, damit kann er endlich die Wachen am Schloßtor passieren. Im Schloß nimmt er den Teppich von der Wand und betritt den Generatorraum. Hier tränkt er den Teppich in der Schweißpfütze, wringt selbigen in die Sprühflasche und schaltet mit dem großen Hebel das Licht aus. Jetzt kann er sich auf den Weg in die Höhle zu dem Ungeheuer machen. Das Vieh muß ausgetrickst werden. Sehen tut es schon nix mehr. Also sprüht sich Simon mit dem Goblinschweiß ein, verwandelt das Hündchen in Hausschuhe, zieht sich diese an die Füße und kann nun den Raum durchqueren. Puh, das war knapp! Den Gang weiter hinunter gelangt Simon nun in ein Labor.

In Sordids Labor

Hier nimmt er sich aus dem Regal einen Schraubenzieher, montiert Sordids Hand ab und benutzt sie auf dem Gerät an der Wand. Die Tür öffnet sich und der Zeitstab ist gemopst. Es folgt eine wilde Jagd, an deren Ende sich Simon auf einer Biomaschine wiederfindet. Sordids und Simons Seelen wechseln die Körper.

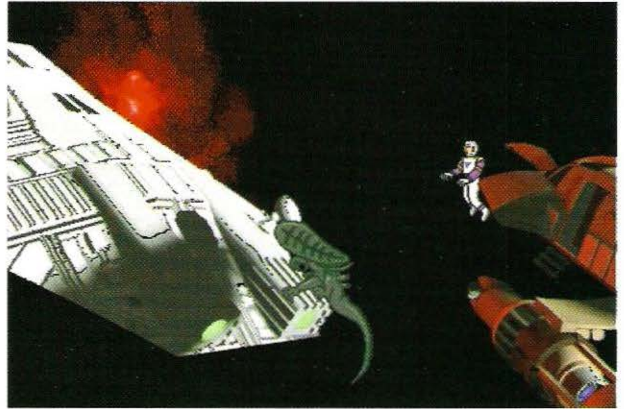
Als dann Calypso mit dem fliegenden Kleiderschrank auftaucht, verschwindet damit Sordid in Simons Gestalt und treibt nun wieder sein Unwesen. Was solls, gibt uns das doch die Gewißheit: Simon III kommt bestimmt!



SPACE QUEST 6

KOMPLETTLÖSUNG

Wie bei allen bisherigen Space Quests steckt Roger natürlich wieder einmal ziemlich in der Klemme. Diesmal nimmt die Odysee in einer Straße seinen Anfang.



In der Straße Roger steckt in der Straße fest und muß irgendwie herauskommen. Wenn der menschenähnliche Roboter von der rechten Seite ins Bild kommt, klickt man mit der Hand auf ihn, und Roger wird aus dem Loch gezogen. Von dem Fahrrad am rechten Bildschirmrand kann Roger jetzt die ID-Karte mitnehmen. Jetzt läuft man einfach etwas durch die Gegend, bis man eine laufende Photomaschine sieht. Die Photomaschine startet man mit dem Geldstück. Die jetzt erhaltenen Bilder kombiniert man mit der ID-Karte. Jetzt geht man in die Spielhalle.

In der Spielhalle Roger spricht mit dem Minotaurus-ähnlichen Typen, bis er ihn zu einer Partie Stooge Fighter 3 herausfordert. Roger nimmt die Herausforderung an, kann jetzt aber noch nicht gewinnen. Wenn man zweimal verloren hat, geht man aus der Spielhalle. Nun kann man der Orions Belt Bar einen Besuch abstatten.

Die Orions Belt Bar Man geht durch die ganze Bar bis der Bildschirm nach rechts scrollt und man einen Aufzug sieht. Mit dem Aufzug fährt Roger in den zweiten Stock, wo er den Junkies im Hintergrund seine ID-Karte zeigt. Sie lassen ein paar Schläuche zurück, die Roger natürlich mitnimmt. Da sie aber total verwirrt sind, muß man im Inventory mit der Hand auf sie klicken, um sie zu entwirren. Jetzt kann Roger noch den Nitro-Tank mitnehmen, der am Boden unter dem Tisch steht. Man zieht den Tank nach rechts in die Mitte des Bildschirms und verbindet ihn mit einem Anschluß in der Wand. Wer Lust hat, kann der Roboterbedienung bis zu 19 Buckazoids klauen, es ist aber, von den Punkten abgesehen, absolut unnötig. Dazu klickt man immer, wenn die Roboterdame einen Tisch abwischt auf das einzelne Geldstück auf ihrem Tablett. Jetzt verläßt man wieder die Bar und sucht einen Mann im Trenchcoat.

Der Mann im Trenchcoat Man spricht mit ihm bis er einen um Hilfe bittet, einen Terminator zu fangen. Wenn man jetzt in die Bar zurück geht, sieht man, daß die Tür in den Keller verschlossen ist. Wenn man mehrmals mit dem Gehen-Icon auf die Tür klickt, bekommt man sie aber ohne Probleme wieder auf.

Im Keller beim Terminator Im Keller nimmt man das Eisenrohr vom Boden mit und geht schnell wieder, bevor der Terminator seine Drohung wahr macht. Jetzt zeigt man dem Barkeeper seine ID-Karte und läßt sich einen Spezialdrink zubereiten. Während er beschäftigt ist, geht man hinter die Bar und nimmt aus dem Kühlschrank den Eiswürfelbehälter.

Bei den vier Rohren an der Wand Die vier Rohre an der Wand dreht man auf, bis man eines findet, das nicht spritzt. Bei diesem Anschluß reißt man das Rohr kurz unterhalb des Anschlusses aus der Wand. Jetzt verbindet man diesen Anschluß mit einem Anschluß links neben der Bar und geht in den zweiten Stock, um das Gas aufzudrehen. Da jetzt ein Zeitlimit herrscht, sollte man alles so schnell wie möglich machen. Als nächstes geht man wieder in den Keller, wo Roger auf einen tiefgefrorenen Terminator trifft, den er mit dem Rohr in handliche Stückchen zerteilt, die man mit Schaufel und Besen aufkehrt und in den Eiswürfelbehälter packt.

Den Terminator in den Eiswürfelbehälter Jetzt geht man wieder nach oben, lenkt den Barkeeper noch mal ab und steckt den Würfelterminator noch mal kurz in das Tiefkühlfach. Jetzt geht man wieder nach draußen und kassiert die Belohnung. Dann wandert man wieder etwas durch die Gegend, bis man einen fetten Betrunkenen sieht.

Beim fetten Betrunkenen Das ist Elmo, den man noch aus Space Quest 3



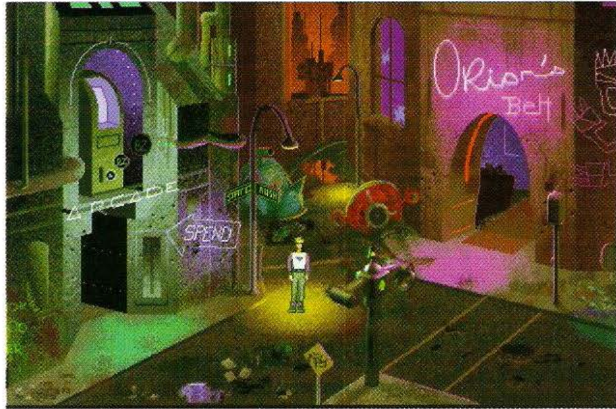




SPACE QUEST 6

KOMPLETTLÖSUNG





kennt. Man spricht ihn an und erfährt, daß er einen Cheat-Code für Stooge Fighter 3 gegen eine Flasche Likör tauscht. In dem Laden im Startbild bekommt man genau diesen Likör. Hier kann man mit der Hand auf den kleinen Außerirdischen klicken, um Punkte zu bekommen. Wenn man wieder aus dem Laden kommt, sieht man Elmo auf dem Boden sitzen, und man kann den Tausch abschließen. Zurück in der Spielhalle fordert man seinen Gegenspieler noch einmal heraus. Wenn man zu der Stelle kommt, an der man seinen Kämpfer auswählen kann, gibt man die Tastenkombination für den Cheat mit der Maus ein. Jetzt müßte ein neuer Schlagknopf erscheinen, und es sollte nun kein Problem mehr darstellen, zu gewinnen. Mit den gewonnenen 300 Buckazoids kann man jetzt ohne Probleme ein Zimmer im Hotel bekommen. Jetzt drückt man auf den Aufzugsknopf und geht nach oben. Hier sucht man seinen Raum (Nummer steht auf dem Schlüssel), und versucht hineinzugehen. Dabei wird man aber von den beiden fetten Typen aus der Halle gekidnappt. In ihrem Raum versucht man als erstes, den Schlüssel vom Haken zu bekommen. Nachdem das nicht klappt, versucht man den Haken aus der Wand zu bekommen. Mit dem Nagel kann man die Handschellen öffnen. Als nächstes nimmt man das Poster von Pelvis von der Wand und legt es auf den Boden. Mit der

Tauschgeschäft mit Elmo

Ein Zimmer im Hotel



Hand klickt man nun auf das Poster, und Roger beginnt zu tanzen. Jetzt ist Roger statisch aufgeladen und kann seinen Bewacher mit einer einfachen Berührung an seinem Anschluß am Hals lahmlegen. Roger durchsucht nun die ganzen CDs auf dem Scheibtisch, bis er eine interessante CD findet. Diese CD legt man in das CD-ROM Laufwerk des Computers, wo man sie lesen kann. Sobald man fertig ist, schaltet man den Computer aus und nimmt den Chip vom Raumbefeuchter und den Datacorder.

Kurzschluß bei den Wachen

Wenn man den Datacorder ansieht, kann man ihn mit dem Knopf auf der rechten Seite öffnen. Jetzt nimmt man einfach alle Chips heraus und baut sie in der Reihenfolge ein, die mit den Regeln im Handbuch als einzige übrigbleibt.

Der Datacorder

Wenn alles richtig ist, sollte man im LCD-Display des Datacorders Homing Beacon sehen, wenn man ihn anschaltet. Jetzt kann man mit dem Schlüssel des Kidnappers die Türe öffnen. Nigel, der andere Kidnapper, greift einen nicht an, läßt einen aber auch nicht vorbei. Deswegen durchsucht man den Boden, bis man eine andere Platine findet. Von dieser zieht man den Label ab und macht ihn auf den anderen Chip. Diesen Chip gibt man nun Nigel. Nach der Animation nimmt man den Gürtel von Nigel. Jetzt drückt man auf den Knopf der einen Fernsteuerung am Gürtel und geht nach draußen, wo man den Homing Beacon startet.

Die Platine am Boden

Eine Schönheit namens Stellar rettet Roger und gibt ihm einen leicht stinkenden Fisch zurück. Nach den Animationen nimmt man die schmutzige Fernsteuerung vom Gürtel und versucht, sie auf den Scanner zu legen. Doch erst nach einer längeren Diskussion mit dem Wissenschaftler klappt es auch wirklich. Jetzt drückt man den Scan Knopf und nach dem Scan-Vorgang drückt man den Imprint Datacard Knopf. Die Datacard benutzt man nun an dem Panel, mit dem man auch durch das Schiff warpt. Dabei sollte man den Namen aufschreiben, den man jetzt liest. Jetzt beamt man sich in sein Zimmer und liest die Nachrichten am Panel. Und schon gehts weiter zum Transporterraum, wo man zum Delta-Burksalon gebeamt wird. Dort redet man mit

Die Schönheit Stellar

Im Transporterraum



SPACE QUEST 6

KOMPLETTLÖSUNG



dem Käptain und geht in den Aufzug. Mit dem Knopf Quarters kommt man an seinen Bestimmungsort. Die alte Frau bittet Roger, den Boden zu putzen, und mit einem Klick auf den Mop macht das Roger auch. Als nächstes soll man die Toilette reinigen, was mit einem einfachen Betätigen der Spülung erledigt wird. Nun fragt sie nach ihrer Medizin, die sich im Badeschrank befindet (hinter dem Spiegel). Während Roger die Medizin holt, drückt sie einen Knopf, der Gas ausströmen läßt. Jetzt muß Roger schnell reagieren und den Kolben unter ihrem Bett nehmen. Mit dem Kolben kann er die Aufzugtüre aufsprengen. Wenn man wieder auf dem Schiff ist, geht man auf sein Zimmer. Schon wieder ist eine Nachricht da. Jetzt geht man auf die Brücke und redet mit dem Käptain. Im Panel kann man nun unter Vulgars eine Nummer finden: 5551212. Diese merkt man sich und geht in die Holokammer. Hier gibt man die gerade bekommene Nummer ein und sieht sich die Animation an. Jetzt geht man in den Aufenthaltsraum und redet mit dem alleine sitzenden Typen, bis er einem seinen Arm und sein Auge abtritt. Jetzt geht man nochmals in die Krankenkammer und nimmt aus einen Schrank auf der rechten Seite Morphium mit und geht zum Eingang der Shuttle Bay. Roger versucht hier die kleinere Wache mit dem erlernten Griff zu erledigen und landet im Gefängnis. Hier wartet man, bis man sein Essen bekommt und baut aus dem Essen einen "Ersatz-Roger". Dabei muß man die Essensstücke genau in der richtigen Reihenfolge (von unten nach oben) zusammenstecken, sonst klappt es nicht. Wenn der andere Typ wiederkommt und in die andere Zelle schaut, setzt man Roger 2 einfach auf die Pritsche und versteckt sich im Essenswagen. Sobald der Wächter verschwunden ist, kommt man heraus und füllt das Morphium in den Donut. Das Morphium legt man neben den großen Wächter und wartet bis er ausgeschaltet ist. Jetzt schaltet man den kleinen Wächter mit der bekannten Methode aus und nimmt die Schlüssel. Als nächstes drückt man den rechten Knopf mit dem eigenen rechten Arm und mit dem ausgeliehenen Arm den linken Knopf. Wenn man jetzt auf den Knopf auf dem Schlüsselbund drückt, wird das richtige Schiff identifiziert. Im Schiff setzt man sich auf den rechten Sitz und liest die Nachricht, die am Sitz steckt. Jetzt drückt man auf den Power Knopf und als nächstes auf ICD. Treibstoff 1 ist Lantanum, Treibstoff 2 Sulfer und Treibstoff 3 Silver und der Katalysator ist Neon. Jetzt kann man den Launch Knopf drücken und verschwinden. Nun drückt man den blinkenden Knopf und öffnet das Handschuhfach. Man nimmt alles mit und öffnet den Datacorder. Auf der linken Seite des Shuttles findet man einen Schrank, in dem der Hauptkristall ist. Mit dem Kleber verbindet man den Kristall aus dem Datacorder mit dem Großen, um wieder einen Ganzen zu bekommen. Auf der rechten Seite findet man nun einen Raumanzug mit Helm. Man öffnet mit dem Hebel im Cockpit Kofferraum und Motorraum und verläßt mit dem Anzug das Shuttle durch die Türe. Man nimmt das Schild und die Überbrückungskabel aus dem Kofferraum und wartet auf Hilfe. Eine Frau hält an, und man gibt ihr die Kabel. Die andere Seite des Kabels schließt man so an, wie es auf der Nachricht im Sessel stand. Jetzt schnappt man sich noch den Fisch aus dem Motorraum und geht zurück ins Raumschiff. Im Cockpit drückt man den Launch Knopf und fliegt weiter. In Delta Bursalon V steigt man aus und fährt mit dem Aufzug ins Labor A. Neben dem Computer steht auf einem Regal eine Kiste, auf der Hi-tek Stuff steht. Aus der Kiste nimmt man die Platine mit und geht zum Schiff zurück. Jetzt schaltet man Power ein und drückt den PTS Knopf. Es leuchtet ein kleiner Knopf auf, den man auch drückt und somit ein Bild erhält. Das macht man noch ein zweites Mal und zieht im Inventory die Negative ab. Jetzt legt man ein Negativ und ein Bild auf den blauen Monitor. Als nächstes drückt man den Initation Knopf und wählt den Planeten aus, der nicht Delta-Burksalon V ist. Dort angekommen, spricht man mit Manuel und läßt sich herunterbeamen. Im Laden "Implants and stuff" redet man mit dem Besitzer und gibt ihm die Platine. Jetzt geht man zum Ausgangspunkt zurück und läßt

Das ausströmende Gas

Mit Vulgars Nummer in die Holokammer

Die Shuttle Bay

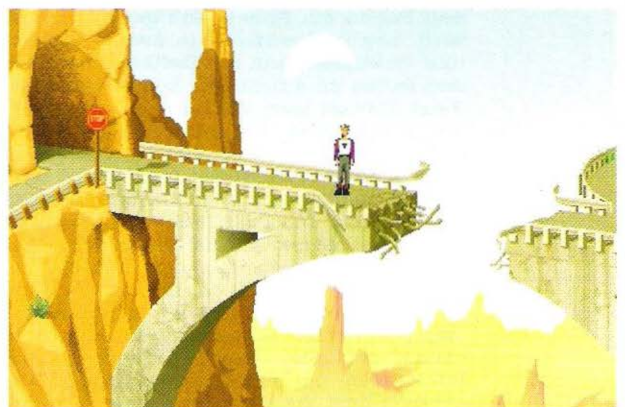
Versteck im Essenswagen

Im Schiff

Der Hauptkristall im Schrank

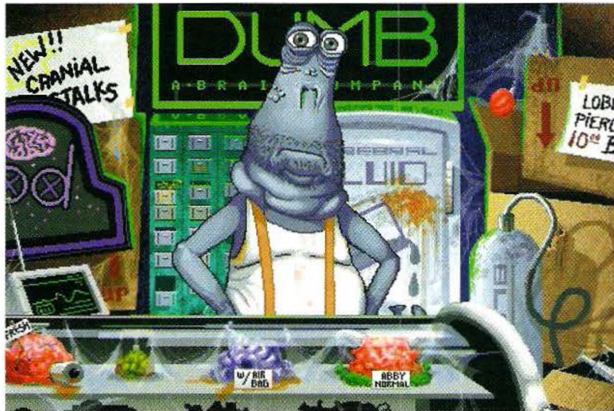
Im Delta Bursalon V Labor

Im Laden „Implants and stuff"



SPACE QUEST 6

KOMPLETTLÖSUNG



sich mit einem Druck auf den Knopf auf dem Intercom wieder heraufbeamen. Und zurück gehts nach Delta-Burksalon V. Wieder geht man in Labor A und setzt sich diesmal an den Computer. Roger schaltet ihn ein und man steckt den Stecker des Cyberhelms in die Steckdose. Jetzt geht man über den "Information Superhighway" bis man auf einer Baustelle landet. Hier nimmt man das Brett und den Schraubenzieher mit und geht in das Gebäude. Hier nimmt man sich eine Nummer und zerlegt das Nummerndisplay mit dem Schraubenzieher. Jetzt kommt man in den Filemanager. Man sucht nach den Dateien zu: "Rancid, Beleauxs, Sharpei, Saatiago und Project Immorality". Manchmal muß man dabei andere Schubladen öffnen, um eine Treppe zu einer oberen Schublade zu bilden. Jetzt verläßt man den Filemanager und druckt alle Dateien mit dem Drucker aus. Nun kann man die Baustelle verlassen und legt die Planke über die Brücke, um schnell wieder den Information-Superhighway hinter sich zu lassen. Wieder im Labor, nimmt man sich die ganzen Ausdrucke und zeigt sie Dr. Beleaux, der Reue zeigt und Roger helfen möchte. Sobald man in Stellar ist, zieht man den Raumanzug an und nimmt den Helm mit. Außen macht man die Blutgefäße und die Blutkörperchen vom Schiff ab und geht nach links Richtung Magen. Jetzt klettert man nach unten, nimmt die Feder, die Heftklammer, ein M&M, und den grünen Faden am Boden. Die ganzen M&M wirft man nacheinander in die Flüssigkeit und verbindet dann die Heftklammer und den Faden zu einem Seil mit Fanghaken. Jetzt klettert man wieder nach oben und wirft mit dem Haken auf den Speiseröhrenansatz in der Mitte des Magens. Jetzt klettert man wieder nach unten und klettert am Seil nach oben bis man zu einer Pille kommt. Die Pille läßt man herunter rollen und kitzelt mit der Feder den Hals. Jetzt klettert man wieder in den Magen und geht durch das Loch unten links. Hier geht man weiter nach unten und im nächsten Bild nach rechts. Dort geht man nach oben in die Gallenblase. Das Klebeband verbindet man mit den Adern und das Ergebnis verbindet man mit der Pumpe. Mit der Pumpe kann man nun den Helm füllen. Jetzt geht man wieder nach unten und nimmt ein paar Gallensteinbrocken mit. Weiter geht es nach rechts, wo man die enge Stelle mit Hilfe der Blutäderchen im Inventory vergrößert. Dazu müssen die Blutäderchen in die schmale Stelle geschoben und aufgeblasen werden. Jetzt geht es weiter nach rechts, wo man den Helm mit der Flüssigkeit auffüllt. Jetzt geht man zurück in den Magen und benutzt die Flüssigkeit im Magen mit der Pille und nimmt einige der kleineren Pillen mit. Roger muß jetzt zurück nach links durch den Darm, bis er zu einem Bandwurm kommt. Dem Wurm füttert er die Pillen und kommt damit in den Blinddarm, wo er ein Stück Fingernagel, etwas Silber und ein Stück der Heftklammer mitnimmt. Mit dem Wurm geht es jetzt wieder zurück zum Schiff. Dort benutzt man das Silber mit dem blinkenden Licht und geht ins Innere. Innen drin steckt Roger die CD in den Schlitz "Subroutine programs" und drückt den Zündknopf. Im Gehirn verläßt Roger das Raumschiff im Raumanzug und schneidet sich ein Loch nach unten mit dem Fingernagel. Weiter links ist eine Spalte, über die Roger springt, wenn man einfach den linken Rand anklickt. Jetzt muß man mehrmals links klicken, damit sich Roger aus dem Loch zieht. Weiter links stehen zwei große Roboter. Roger kann hier weit in den Hintergrund laufen, wo er mit den Gallensteinen abwechselnd auf die Roboter wirft, bis sie sich gegenseitig erledigen. Jetzt kann er mit dem Aufzug nach unten fahren. Dabei sollte man die einzelnen Schilder lesen, bis man zur Hustkontrolle kommt. Hier stößt man mit der Heftklammer gegen die Wand. Jetzt fährt man weiter nach unten, bis man zu einem Loch kommt, durch das es hell scheint. Auf das Loch klickt man mit der Hand und landet vor dem Endgegner. Die Heftklammer benutzt man mit den Nerven und zerstört so den Roboter. Doch Sharpei gibt nicht auf, so daß man sie durch die milde Gabe eines langsam stinkenden Fisches endgültig außer Gefecht setzt.

Mit dem Cyberhelm auf den Information Superhighway

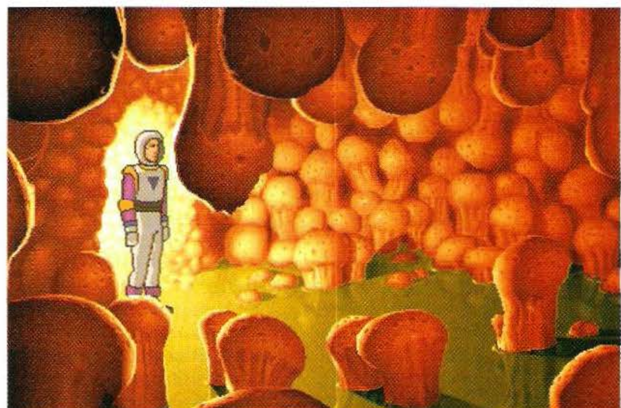
Mit den Ausdrucken bei Dr. Beleaux

In der Speiseröhre

Der Bandwurm

Bei den zwei großen Robotern

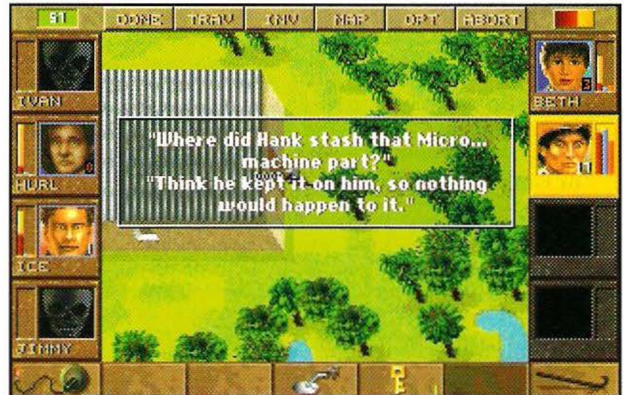
Das Loch vor dem Endgegner



JAGGED ALLIANCE

ALLGEMEINE SPIELETIPS

Zu dem Söldnerspektakel von Sir-Tec haben wir für Sie diesmal wichtige Spiel- und Strategiehinweise zusammengestellt, sowie einen Eroberungsplan mit dem es am leichtesten ist, das Spiel zu vollenden.



Die Söldnerzusammenstellung

Zu Anfang ist es sehr wichtig, daß man seine Finanzen zusammenhält. Aus diesem Grund haben am Anfang Leute wie Scully oder Fidel in Ihrer Mannschaft nichts zu suchen. Nehmen Sie lieber zu Spielbeginn solche Leute wie Grunty und Tex in die Gruppe, man braucht nämlich keine Multitalente, die viel zu teuer sind. Suchen Sie sich einen anständigen Doctor wie zum Beispiel Beth, einen guten Mechaniker (Speck) und sonst nur Leute mit Marksmith-Werten so um die 60. Diese besitzen am Anfang das beste Preisleistungsverhältnis.

Mit denen am Anfang zur Verfügung stehenden Waffen hat man seine liebe Not, deswegen sollten in den ersten Beutezügen möglichst alle Gruppenmitglieder dabeisein, jeder Schuß zählt. Es ist für nur sehr wenige Gebiete erforderlich, mehr als fünf Leute in den Kampf zu führen. Der Rest sollte im Lager bleiben, erstens ist dies billiger und was noch viel wichtiger ist, die „Zurückgebliebenen" können in der Zeit eifrig trainieren.

Das Training im Camp

Natürlich bildet sich der Arzt am Anfang nur in medizinischen Dingen weiter, und der Mechaniker im Schräubchen anziehen.

Die Pistolenhelden

Von den Pistolenhelden sollte, wann immer es geht, ebenfalls einer im Camp bleiben und seinen Gunnery-Skill trainieren. Dies ist besonders dann gut, wenn in einem Landstück nur zwei oder drei Gegner anzutreffen sind. Etwas später im Spiel sollte man schauen, ob man nicht einen von seinen Schätzen auch ein wenig in medizinischen Dingen weiterbildet. Dann kann dieser die Blessuren der anderen noch im Feld verarzten, während der eigentliche Arzt sich im Camp um richtig schwer Verwundete kümmert oder trainiert.

Der Mechaniker

Waffen, die nicht gut in Schuß sind, bekommen sehr leicht Ladehemmungen, deswegen sollte der Mechaniker so oft wie möglich im Camp bleiben und an ihnen herumbasteln. Das trainiert unseren Düsentrieb gleichzeitig, was will man also mehr?

Die Waffenverteilung

Den Leuten mit höherer Treffsicherheit gebühren auch die besseren Waffen, sobald man das erste Zielfernrohr findet, benutzt man es auch, und wenn es nur für eine Beretta ist.

Hat man eine Gegend vom Gegner gesäubert, dann speichert man das Spiel sofort ab, denn es können eine Menge Minen in dem Gelände vergraben oder Kisten mit Fallen verbunden sein. Es wäre doch sehr ärgerlich, wenn man einen Bezirk erobert und dann einen der Söldner beim Schätzesuchen verliert.

Man sollte auch unbedingt alle gefundenen Schlüssel an den Türen ausprobieren, vor allem, wenn der Mechaniker im Camp geblieben ist. Wer es auf die rohe Tour möchte, der kann natürlich auch mit Dynamit die Häuser aufsprengen. Dies ist aber nur in wirklich wichtigen Fällen sinnvoll, vor allem, weil man besonders lange dauert, bis man Dynamit oder Plastiksprengstoff C4 gefunden hat.

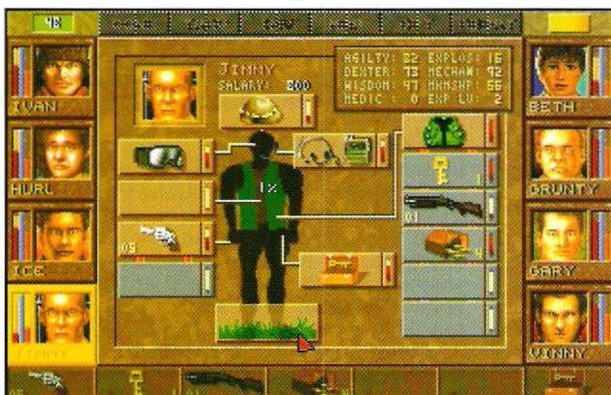
Die Sprengstoffe

Ein Metalldetektor sollte nach Möglichkeit immer mitgeführt werden, denn zum einen wird man nicht unangenehm überrascht, wenn man mitten im Kampfgeschehen wegen eines unbedachten Schritts das Zeitliche segnet. Zum anderen kann man diese Minen entschärfen, mitnehmen und in gegnerischen Gebieten vergraben, also dem Gegner ein hübsches Ei ins Nest legen. Eine Person mit gutem Explosiveskill ist ebenfalls sehr von Nöten.

Allgemeine Strategie

Der Kundschafter als Lockvogel

Man sollte immer versuchen, den Schnellsten in der Gruppe als eine Art Kundschafter oder Lockvogel zu gebrauchen. Dieser erhält







JAGGED ALLIANCE

ALLGEMEINE SPIELETIPS

nicht unbedingt die beste Waffe, denn er ist nur dazu da, den Gegner zu lokalisieren und zum Rest der Gruppe zu locken. Die Gruppe versteckt sich am besten immer hinter Bäumen und Sträuchern (ducken!); auch Hausecken sind eine sehr gute Möglichkeit, den Gegner ohne allzugroßen Schaden zu neutralisieren. Sehr wichtig sind überlappende Schußfelder, denn am besten ist es, einen Gegner in einer einzigen Feuerrunde zu erledigen. Auch sollte man immer bedenken, daß ein gut gezielter Schuß meist mehr Schaden anrichtet als zwei vorschnelle, die nicht einmal treffen müssen. Etwas anderes ist es, wenn der Gegner direkt vor einem steht. Hier trifft man so Munitionssparend agieren wie immer. Die beiden Schnellsten der Gruppe sollten auch immer ein Messer dabeihaben, welches sie, wann immer möglich, einsetzen sollten, sofern sie nahe genug an den Feind herankommen. Dies spart auch noch Munition, was vor allem am Anfang sehr wichtig ist. Das Muntionsproblem bleibt fast über das gesamte Spiel vorhanden, darum sollte man zu seiner Schrotflinte oder Sturmgewehr auch zusätzlich immer eine 38er dabeihaben, mit der man dem Gegner den Fangschuß gibt, denn einen schon kritisch Getroffenen noch mit einer großkalibrigen Granten und C3-Spengstoff Kugel zu beschießen, wäre reine Verschwendung. Einen Granate sollte man nie auf nur eine Person werfen, der Effekt wäre einfach nicht groß genug. Es sollten sich wenigstens zwei Feinde im Wirkungsbereich aufhalten, ansonsten sind Pistolen- oder Gewehrschüsse lohnender. Auch sollte man eine Granate nicht unbedingt genau vor sich fallen lassen. Der Sprengradius von C4-Sprengstoff ist übrigens größer als der von normalem Dynamit, also mehr Abstand halten. Auf jeden Einsatz sollte man auch die „Extended Ears“ mitnehmen, denn eines gilt immer: Gefahr gehört - Gefahr zerstört.

Wichtig: Deckung suchen!

Munitionssparend agieren

Granaten und C3 Sprengstoff

Der Wirtschaftsteil

Die Zapfer und Wachen

Die Sache mit dem Sold

Man sollte niemals weniger Zapfer eingestellt haben als Bäume vorhanden sind, notfalls erhöht man eben die Gehälter, aber Vorsicht, wenn man an dem einen Tag den Sold zum Beispiel um fünf erhöht und dadurch 30 neue Mitarbeiter einstellen könnte, aber nur 15 tatsächlich verpflichtet, so sind die





restlichen 15 am nächsten Tag nicht mehr bereit zu arbeiten, und man muß wieder das Gehalt erhöhen. Auch ist es sehr wichtig, wie man an jedem Tag abgeschnitten hat, denn mit einem schlechten Rating findet man bedeutend weniger Arbeitswillige als mit einem exzellenten.

Wachen an der Front

Guards braucht man wirklich nur an direkt von gegnerischen Gebieten befindlichen Parzellen plazieren. Auch sollte man dafür sorgen, daß die Frontlinie so kurz wie möglich gehalten wird, also nicht gerade einen diagonalen Frontverlauf legen.

Ein kleiner Cheat mit der Maustaste

Wenn ein gehaltener Bezirk angegriffen wird, so sollte man die dort hoffentlich postierten Wachen und Zapfer dadurch unterstützen, daß man die linke Maustaste bearbeitet - man gewinnt fast immer.

Die Gegenstände

Zeitbomben Marke Eigenbau

Im Spielverlauf wird man einige Gegenstände finden, mit denen man nicht unbedingt sofort etwas anfangen kann. Kombiniert man gefundene Detonatoren mit Dynamit oder C4-Plastiksprengstoff, so erhält man Zeitbomben, mit denen man sogar Mauern hochjagen kann.

Der Molotovcocktail

Nimmt man ein Glas, füllt eine Kanne Motoröl hinein und einen Kanister mit Benzin, verschließt dies mit einem Stofflappen, dann bekommt man einen Molotovcocktail. Mit Handgranaten kann man notfalls auch Holztüren aufsprengen. Der Zweikomponentenklebstoff (Compound) ist dazu da, das man ihn auf Helme und Rüstungen schmiert, die dadurch sehr viel sicherer werden. Mit Steinen kann man den Gegner auf eine falsche Fährte bringen, in dem man sie wegwirft und schaut, ob sich ein Feind sehen läßt.

Verwirrung stiften

Das Anheuern

Harmonie in der Gruppe

Bevor man neue Kräfte verpflichten kann, sollte man immer abspeichern. Denn es kann sehr oft sein, daß sich einige Leute nicht verstehen oder aber, wie im Fall von Scully und Ivan, sehr gut harmonieren. Feuert man nämlich Scully, weil er irgendwann einmal zu teuer wird, so will Ivan dadurch nur noch zum doppelten Tagessatz arbeiten, was man sich je nach Geldbeutel zweimal überlegen sollte.

Torsten Bias



JAGGED ALLIANCE

DER EINFACHSTE WEG ZUM SIEG

Hier kommt jetzt der, meiner Meinung nach einfachste, Weg zum Erfolg. In der aufgeführten Reihenfolge habe ich die Gebiete am leichtesten erobert. Außerdem habe ich die Anzahl von Gegnern und Kisten für jedes Gebiet mit erfaßt. Die Kistenanzahl gilt auch für die höheren Schwierigkeitsstufen, die Anzahl der Gegner verdoppelt bzw. verdreifacht sich.

Gebiet	Gegner	Kisten/Sonstiges
59	2	3 auf der Insel links unten, im Wald weitere 7
50	1	6 im Wald in der Mitte
39	6	3 auf der Insel über der mittleren Brücke (vermint)
49	2	12
50	2	5 in der Kartenmitte
40	4	3 rechtsoben im Wald, 4 weitere im Haus
30	7	3 auf Waldlichtung, 5 weitere im Haus
29	3	6 auf der Lichtung, die man nur durch das Wasser erreicht
28	3	7 im Haus
20	3	6 links neben der Brücke
10	3	
19	3	1 Kiste auf unterer Insel, 3 im oberen Haus, 4 im Unteren
9	3	
38	3	
48	6	12 im zweiten Haus von rechts, 2 auf der Landzunge unten rechts. Betritt man diese, so werden zahlreiche Explosionen ausgelöst, also weg von den Häusern.
58	3	3 auf der Waldlichtung oberhalb des Hauses
57	3	von denen sich meistens zwei im Haus versteckt halten. Oft versuchen die Gegner noch während des selben Tages, das Gebiet zurückzuerobern, 1 Kiste
47	3	3 Die Baumgruppe oben links ist vermint.
37	5	3
27	3	3 Wenn man entdeckt wird, so sprengt der Gegner die Raffinerie hoch, die aber einige Tage später repariert wird.
18	4	
46	5	
56	2	4
36	4	1 Kiste
26	4	3 auf der kleinen Waldlichtung rechts neben dem Waldweg
16	4	
17	3	6 im linken Haus, im rechten Haus 5
8	4	4 Pomilla Flowers, die man aber nur mitnimmt bzw. holt, wenn der Virus die ersten Bäume befällt.
7	4	
6	7	sehr schweres Gebiet
45	5	4 im oberen Haus, 8 im unteren
35	3	die große waldfreie Fläche links unten ist stark vermint
55	8	sehr schwer
15	3	1 Kiste rechts oben im Haus, im linken ebenfalls 1 Kiste
5	4	1 Kiste
25	5	
4	5	8 auf Landzunge (Waldlichtung)
14	3	
34	3	8 auf der Waldlichtung. Eventuell muß man einmal von oben und einmal von rechts angreifen,
	q	da man sonst nicht in die Mitte vom Wald gelangt.
24	3	1 Kiste im unteren Haus
44	3	5 im Haus, auf der oberen Waldlichtung 2 , auf der unteren 3
33	3	im unteren Haus 1 Kiste, oberhalb des oberen Hauses auf der Landzunge 4 weitere. Der Gegner versucht meistens mit 2 Leuten dieses Gebiet noch in der selben Runde zurückzuerobern Minen neben dem Haus links oben und an der unteren Brücke
43	5	
53	4	
54	8	3
32	6	1 Kiste im Haus links unten, eine im Haus rechts unten, der linke Weg ist vermint
42	6	6 auf der Landzunge links unten
31	4	3 im rechten Haus, in den kleinen jeweils eine.
41	3	3 auf der Landzunge, der Weg ist vermint
51	3	2 Minen in Gruppen vergraben
52	4	2 im Haus, 2 rechts vom Haus
22	5	2 Feinde versuchen das Gebiet zurückzuerobern
21	3	4
11	3	
12	4	4 im Haus, 3 Gegner versuchen das Gebiet zurückzuerobern.
13	3	7
23	6	7 in den Häusern, 3 auf den Inseln, auf der obersten Insel findet man eine Menge Plastiksprengstoff. Über den Grabstein von Senor Los Makiwahan freuen sich besonders die Eingeborenen.
3	3	5
2	4	9 im Haupthaus, 7 an der rechten Außenmauer (innen)
1	7	Santino läßt einen Setzling zurück, den man an sich nehmen sollte.



BIING

ERSTE HILFE KURS

Personal einstellen
Zunächst einmal sollte man nur Personal einstellen, das nicht weniger als 6 Ausbildungspunkte hat. Wieviel Gehalt Sie ihm geben, bleibt Ihnen überlassen. Sie können sich auch an die vorgegebenen Werten halten.

Bei **Ärzten** ist es sinnvoll, darauf zu achten, daß deren IQ nicht unter 75 liegt. Sie sollten auch nicht zu alt sein, da sich dies auf die Dauer der Behandlung auswirkt. Auch das Golf-Handicap ist sehr wichtig (am wichtigsten). Später ist es ratsam einen Golfraum einzurichten, aber dazu später Näheres.

Bei **Krankenschwestern** ist die Oberweite sehr wichtig. Die Patienten werden es Ihnen danken. Man sollte auch darauf achten, daß man die Krankenschwester mit der größten Oberweite im Wartezimmer einstellt und die, mit der nicht so großen, z. B. in das Behandlungszimmer. Was nützt eine Krankenschwester die strippt, wenn sie keine große Oberweite hat?

Die Zuverlässigkeit der **Lagerverwalter** hängt von ihren Leberwerten ab. Diese sollten also nicht zu hoch sein. Die Gehälter der Lagerverwalter sollten nicht ganz so hoch sein, wie die der Ärzte bzw. Krankenschwestern.

Gebäudeeinheiten mieten
Beim Mieten eines Gebäudes sollten sie eigentlich nur darauf achten, daß sie am Anfang ein nicht zu Teures und Platzbrauchendes mieten.
Sie sollten im Laufe der Zeit die Gebäude ein wenig mit Dekorationen verschönern. Ein Fernseher z. B. würde im Wartezimmer sehr nützlich sein. Er lenkt die Patienten von ihrem Frust ab. Geräusche erzeugende Geräte sind insofern sinnvoll, da die Patienten sie für wichtig und hochmodern halten, obwohl sie in Wirklichkeit nur Platz verbrauchen und unsinnig sind. Die Laune der Patienten steigt somit.
Am Anfang kann man solange den Ratschlägen des Chefs folgen, bis die Lagerhalle steht. Nun sollte man sich zwei Räume mieten, ein Behandlungszimmer und eine Neurologie.

Die ersten und die darauf folgenden Behandlungen
Kommen die ersten Patienten, schickt man sie ins Wartezimmer. Nun schaut man sich ihre Beschwerden an. Haben sie Bauchschmerzen, Kopfschmerzen, etc. schickt man sie am besten in das Behandlungszimmer (falls vorhanden). Sollte man an Geldmangel leiden, schickt man sie in das andere Behandlungszimmer, in dem Fall die Neurologie. Dort werden sie von dem entsprechenden Arzt untersucht und der kommt dann zu dem Entschluß, sie wieder zurück in das Wartezimmer zu schicken. Das erscheint zunächst einmal etwas sinnlos, schaut man sich aber die Rechnung des Patienten an, bemerkt man, daß diese schon um ein paar Lümmel über der Grundgebühr steht. Das wiederholt man ein paar Mal, bis das Wohlbefinden des Patienten 0 % erreicht hat. Dann schickt man ihn zur eigentlichen Behandlung, die dann natürlich sehr teuer für den Patienten wird. Diese Aktion sollte man nicht zu oft wiederholen, da sonst das Image der Klinik tief in den Abgrund sinkt.
Die Einheiten pro Lümmel bei Arzt, Krankenschwester, Gerät und Material sollten auf 1 gestellt werden. Die Preise sind dann zwar um einiges höher als der Durchschnitt, die Patienten kommen aber trotzdem noch.



Lehrgangspunkte
Es ist immer sinnvoll, ihr Personal auf einen Lehrgang zu schicken, da es dadurch viele Lehrgangspunkte sammelt und so nach und nach selbständig arbeitet. Durch diese Lehrgangspunkte wird Ihnen eine Menge Arbeit abgenommen und Sie können sich mehr Zeit für das Management nehmen. Da das Personal dann logischer Weise nicht mehr in der Klinik, sondern unter „Personal weit weg" zu finden ist, sollten Sie sich mehrere Ärzte und Krankenschwestern anschaffen.

Schlägertypen
Schlägertypen sollten Sie wirklich nur dann einsetzen, wenn sie an Patientenmangel leiden. Achten Sie sehr darauf, das die Schläger sehr intelligent sind und viele Ausbildungspunkte haben, da sie einen sonst, wenn sie geschnappt werden, an die Polizei verraten. Solche finden sie nur dann, wenn sie das Honorar ziemlich in die Höhe ziehen. Bei starkem Patientenmangel sollte man an Schlägerinvestitionen nicht sparen, es aber auch nicht übertreiben. Zwei Schläger dürften genügen. Auch nachts kann man sie einsetzen, dann nämlich demolieren sie andere konkurrenzfähige Krankenhäuser und deren Personal. Wird das Personal „verschlagen", kommt es am nächsten morgen nicht zur Arbeit und die Konkurrenz muß sich neue) Ersatzmitarbeiter suchen.

Krankenzimmer / Neurologie-Krankenzimmer
Wenn sie sich ein „paar" Lümmel mehr verdienen wollen, sollten Sie ein Krankenzimmer mieten. Nach der Untersuchung kann man die Patienten dann dorthin verlegen. Diese liegen dann den ganzen Tag über in ihren Betten und müssen gefüttert werden. Um zu vermeiden, daß Sie jedem Essen kaufen müssen, ist es sinnvoll, eine Küche zu mieten. Ein Koch darf dabei natürlich nicht fehlen. Dieser kocht dann für Ihre Patienten das Essen, und eine dort (Krankenzimmer) angestellte Krankenschwester bringt ihnen das Essen. Sollte keine Krankenschwester in Ihrem Krankenzimmer vorhanden sein, sterben Ihnen die Patienten über Nacht weg.

Intensivstation
Geht es den Patienten im Krankenzimmer ziemlich schlecht (Gesundheit unter 50), werden sie in eine, falls vorhandene, Intensivstation verlegt. Dort bezahlen sie dann wieder eine Menge Geld für ihren Aufenthalt. Geht es ihnen wieder besser (Gesundheit über 50), werden sie wieder in das Krankenzimmer verlegt. Dieses Hin und Her bringt Ihnen eine Menge Lümmel.
Sind zu wenig Betten in den Zimmern erwerben Sie diese in der Verwaltung. Sollte Ihnen einer der Patienten wegsterben, können sie diesen im OP-Saal auseinandernehmen und seine Gedärme verkaufen. Sie sehen also, die Investition in diese Gebäude ist nicht umsonst und macht sich sehr gut bezahlt.

Durch diese Tips sollten Sie langsam, aber sicher zu Geld kommen und die einzelnen Tage ohne weitere Probleme überleben.



KURZTIPS

DARK FORCES

Ultimativ und zum letzten Mal: hier sind ALLE wirklich brauchbaren Tastaturcheats für Dark Forces. Um Sie zu verwenden, geben Sie sie einfach während des Spiels ein:

Cheatcode	Wirkung
LADATA	aktuelle Position
LAIMLAME	Unverwundbarkeit
LACDS	absolute Superkarte
LAPOGO	Höhenabfrage
LAPOSTAL	alle Waffen und Extras
LARANDY	Superwaffen, -munition
LANTFH	Teleport zur Kartenposition
LABUG	Insektenmodus
LASKIP	zum nächsten Level
LAJABSHIP	zu Jabbas Raumschiff
LATALAY	nach Talay teleportieren
LASEWERS	zu den Sewers springen

Cheatcode	Wirkung
LASECBASE	1
LATALAY	2
LASEWERS	3
LATESTBASE	4
LAGROMAS	5
LADTENTION	6
LARAMSHED	7
LAROBOTICS	8
LANARSHADA	9
LAJABSHIP	10
LAIMPCITY	11
LAFUELSTAT	12
LAEXECUTOR	13
LAARC	14

HIGHSEA TRADERS

Falls Sie es auch satt haben, daß ständig Ihr Schiff geentert wird, hier ein Trick: Verkaufen Sie alle Kanonen. Wenn Sie nun angegriffen werden, haben Sie eine Maschinenkanone mit unendlich viel Schuß zur Verfügung.

Andy Giehlow

FUTURE DIMENSION

Hier sind einige Paßwörter für Future Dimension, die Sie bei „SPIEL FORTSETZEN" eingeben müssen.

Front 242	Start mit mehr Leben, Waffen etc.
Inside PC	Gag - Level 4
Starbatt	Bonus - Level 1
Pacman 95	Bonus - Level 2

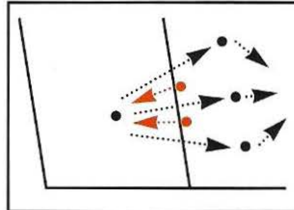
Anton Schreivogel

DAEDALUS ENCOUNTER

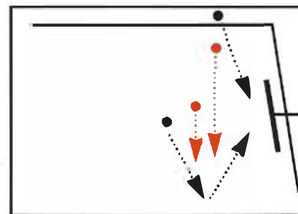
Im Hauptmenü geht man auf die Gruppe „SPIEL" und dort auf „SPRINGE ZU". Nun führt man die Tastenkombination „SHIFT+ALT+F5" aus und klickt danach den Pfeil nach unten an. Jetzt erscheinen sämtliche Levelicons, aus denen man sich einen neuen Startpunkt auswählen kann. Dadurch ist auch ein Überspringen von besonders schwierigen oder nervigen Sequenzen möglich.

Lars Schober

NBA LIVE ´95



Am Anfang sollte man direkt versuchen, einen 3er-Wurf zu wagen, da er ein beruhigendes Polster verschafft. Beim Spielaufbau sollte der ballführende Spieler immer in der eigenen Hälfte bleiben und schauen, daß sich Lücken auftun. Die Lücken erscheinen meistens,wenn die gegnerische Mannschaft mehrere Punkte zurückliegt (zehn oder mehr). Zwei Gegenspieler laufen auf den ballführenden Spieler los, während zur gleichen Zeit ein eigener Spieler sich freiläuft und die Hand hebt. Zu diesem Spieler gibt man den Ball ab und läuft auf den Korb zu. Bei dieser Situation passiert es oft, daß ein Gegenspieler ein Foul riskiert.



Beim Einwurf von der hinteren Seite des Spielfeldes sollte man darauf achten, daß Center und Power Forward in der Nähe sind. Einer der beiden macht den Einwurf, der andere erhält den Ball und läuft dann zum unteren Spielfeldrand. Meistens laufen zwei Gegenspieler hinterher. Mittlerweile steht aber der Spieler, der eingeworfen hat, unter dem Korb. Ein Paß und der Ball ist versenkt.

Beim Rückstand der gegnerischen Mannschaft versucht diese, durch 3er-Würfe zum Erfolg zu kommen. In diesem Fall sollte man immer die besten 3er-Werfer (nicht immer die Topspieler!) sofort angreifen und beim Wurf blocken. Man sollte aber darauf achten, daß sich nicht ein Gegenspieler im hinteren Raum freiläuft, einen Paß erhält und ohne Mühe zum Korb laufen kann.
Allgemein gilt, den Power Forward immer unter den Korb zu postieren, falls dieser nicht für Deckungsaufgaben benötigt wird.

Torsten Neuhaus

MAGIC CARPET

Noch ein winziger Tip zum 3D-Actionspiel von Bullfrog. Starten Sie das Spiel am DOS-Prompt mit „CARPET -LEVEL N" wobei „N" für den gewünschten Level (1 bis 50) steht.

DESCENT

Einen geheimen Level bei Descent entdecken Sie in Level 10, wenn sie wie folgt vorgehen: um in den versteckten Level zu gelangen, müssen Sie - anstatt nach der Reaktorzerstörung zum Ausgang zu fliegen, einfach wenn Sie in der Nähe des Fluchttunnels sind, links neben der roten Tür eine Geheimtür aufschießen.

Tobias Triebe

RAILROAD TYCOON

Um bei diesem Spiel zu viel Geld zu kommen, drücken Sie einfach „F1" und anschließend „S". Das ganze läßt sich beliebig oft wiederholen.

Michael Hacke

KURZTIPS

HURRA DEUTSCHLAND

Wenn Sie es bisher noch nicht geschafft haben, genug Stimmen und Sympathiepunkte bei Ihren Wählern zu holen, helfen Ihnen folgende Tips bestimmt weiter.

Allgemeines

Bierzeltreden: Ist als Ereignis eine Brillenallergie ausgebrochen, so bedeutet in der untenstehenden Tabelle, daß beim Dialog im Spiel die erste, dann zweimal die zweite und am Schluß wieder die erste mögliche Antwort angeklickt werden muß.

In der Bar: Hat man bei Auslandsreisen Souvenire bekommen, so kann man diese nun in der Bar bei verschiedenen Politikern anwenden. Wenn Rita Süssmuth zum Beispiel vom Stuhl fällt, so sollte man ihr den Ehering von Prinzessin Diana zeigen.

Streitgespräche: In der Bar kann man sich außerdem noch mit den Politikern über bestimmte Themen unterhalten. Bei Robert Blüm beispielsweise würde man bei dem Thema Regierungsformen sofort auf Aufmerksamkeit stoßen.

Auslandsreisen: Bei den Auslandsreisen führen positiv verlaufende Gespräche zu einem Foto oder auch zu einem Souvenir. Um diese, für das Spiel wichtigen Dinge zu erhalten, antwortet man, wie schon bei der Bierzeltrede beschrieben, um Erfolg zu haben.

Bierzeltreden:

Ereignis	Antworten
Tankerunglück	2-2-2-2-1
Brillenallergie	1-2-2-1
Riesenseepferdchen	2-1-2-2
Friedensnobelpreis (D. Lama)	2-2-2
Flugzeugabsturz	2-2-1-2
Atomsprengköpfe (s. Hussein)	2-1-2-2-2
Babynahrung (bestrahlt)	2-1
Reute	1-2-2
Bananenaffäre	2-2-1
Rinderwahnsinn	2-1-2-1
Zeitungsschlamm	2-1-2-2-2
Schnürsenkelverknappung	1-2-1-2-2
Zahnschmerzen	1-2-2-1-2
Radkappen	1-1-2-2-2
Haarausfall	1-2-2-2-1
Weinbergschnecken	1-1-2-1-1
Stromausfall	2-2-1-1-2
Mülldeponien	1-1-2-1-1
Rasenmäherskandal	2-1-2-1-1
Jelzin gegen Genversuche	1-1-2-2-1
Whitewater-Affäre (Clinton)	1-2-2-2-1
Energiekrise der Nach-Öl-Ära	1-2-2-2-1
Wasserschnellstraße (NRW)	2-2-2-2-1
Waldsterben	1-2-2-2-2
Camper	1-2-1-2-1
Obst und Gemüse Preisverfall	1-2-2-2-2
Amoklauf eines Polizisten	1-1-1-2-1
Zehnstellige Postleitzahlen	2-2-2-2-2
Papst bei Wissenschaftskongreß	2-1-2
Honecker lebt!	2-1-2-2-1

In der Bar:

Souvenir	Politiker
Gebetsbuch	Waigel/Brandt
Wodka v. Jelzin	Lafontaine Professor
Aktfotos von H. Clinton	Schäuble Strauß
Ehering von P. Diana	Rita Süssmuth
SCUD-Rakete	Björn Engholm

Streitgespräche:

Themen	Politiker
Dienstdreiräder	Süssmuth
Zwangsknebel	Brandt
DIN-Auflagen	Vogel
Reformierungsreformen	Blüm
Treppenverbot	Schäuble
Kohl lebt noch	Strauß
Sondersteuern	Weigel
Berechnungstabellen	Engholm
Rotlicht	Lafontaine

Auslandsreisen

Ausländischer Politiker	Antworten/Souvenir
Dalai Lama	3-2-3-1-2-2-3-2
Honnecker	2-3/Autogrammkarte
Bill Clinton	2-2-3-2-3-3-3-2/Aktfotos von H. Clinton
Papst	3-2-2-1-3-2/Gebetsbuch
Saddam Hussein	2-1/SCUD-Rakete
Charles	3-3-3-3-2-1-2-1/Ehering von Prinz Diana
Boris Jelzin	1-2-2-2-1-3-1-2-3/Wodka

OUTPOST

Diese Tastenkombinationen sollten Sie ausprobieren:

STRG+F9 .... Der Mass Driver wird einen Fehlschuß auf die Rebellen abgeben.

STRG+F10 .... Diverse Katastrophen brechen über Ihre Kolonisten herein.

STRG+F11 .... Die Rohstoffprobleme lösen sich plötzlich in Luft auf.

STRG+F12 ....Die Moral Ihrer Kolonisten steigt auf den Maximalwert.

Auf die Reise ins All sollten Sie folgendes mitnehmen:

200 Colonists
13 Life Supports
2 Cargo Lander
1 Tokamak Reactor
1 Solar Receiver Array
1 Weather Satellite
1 Communications Satellite
0 ULBI-Probe
13 Food
4 Colonist Landers
2 Seed Factories
1 Solar Satellite
1 Geological Probe
1 Instellar Probe
1 Orbital Observer

Philip Gläßgen

PRISONER OF ICE

Leider ist uns in der Ausgabe 7/95 ein Fehler in der Komplettlösung zu Prisoner of Ice unterlaufen. Wir haben geschrieben:
„Stattdessen schiebt man den Tisch in die Mitte des Raums, deponiert darauf einen Hocker und entkommt durch den Lüftungsschacht in der Decke."

Leider landet man auf diese Weise im ROTEN SAAL!

Richtig muß es also lauten:
„Stattdessen schiebt man den Tisch in die Mitte des Raums und verstopft mit dem Papier das Waschbecken. Die daraufhin entstehende Überschwemmung lockt den Wächter an, den man mit dem Hocker niederschlägt. Dann nimmt man ihm die Schlüssel ab und schließt damit die Tür auf. Dann schiebt man den Tisch wieder in die Mitte des Raums und deponiert darauf den Hocker. Jetzt endlich ist es möglich, mit dem Löffel das Gitter loszuschrauben und in aller Ruhe durch den Lüftungsschacht zu entkommen."

Martin Ruh

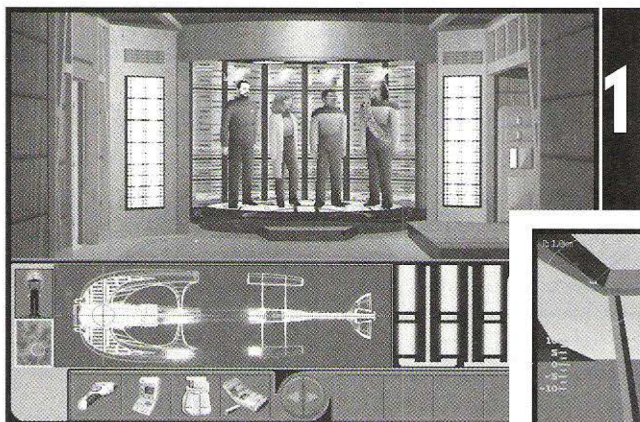
CHARTS

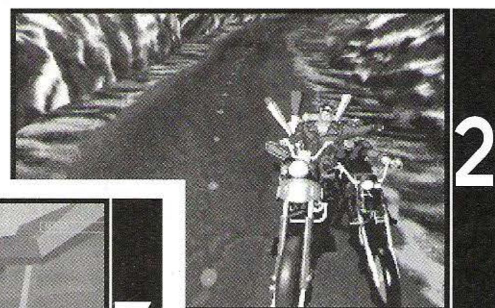
Karstadt Charts CD-ROM

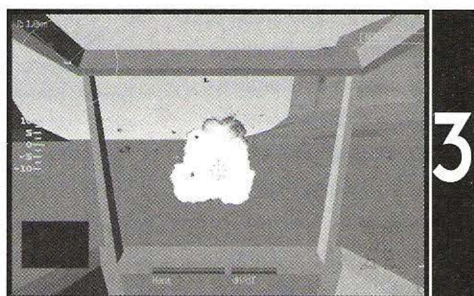
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Star Trek	Spectrum Holobyte	1
2	2	Flight Unlimited	Looking Glass	2
3	1	Wing Commander 3	Origin	3
4	4	Vollgas	LucasArts	2
5	3	Sim Tower	Maxis	2
6	6	Jagged Alliance	Sir-Tech	2
7	neu	The Last Dynasty	Sierra	1
8	7	Aces Collection	Dynamix	2
9	5	NBA Live 95	Electronic Arts	3
10	neu	A4 Networks	Infogrames	1
11	neu	Amerika 1861-1865	Empire	1
12	8	Der Reeder	Software 2000	2
13	neu	Hattrick	Ikarion	1
14	9	US Navy Fighter	Electronic Arts	3
15	neu	Prisener of Ice	Infogrames	1
16	10	Bioforge	Electronic Arts	3
17	neu	Hi-Octane	Bullfrog	1
18	13	Psycho Pinball	Codemasters	3
19	neu	Deadalus Encounter	Virgin	1
20	20	Alone in the Dark 3	Infogrames	3

Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	3
2	2	Biing!	Reline/Magic Bytes	2
3	3	Hanse - Die Expedition	Ascon	3
4	4	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	3
5	neu	Hattrick	Ikarion	1
6	9	Der König der Löwen	Virgin	3
7	20	Pinball Fantasies 2	21st Century	2
8	11	Der Meister	Impressions	2
9	5	Sim Tower	Maxis	2
10	neu	Atlas	Artdink/Sunflowers	1
11	7	Die Siedler	Blue Byte	3
12	8	Panzer General	Mindscape	3
13	12	Nascar Racing	Virgin	3
14	10	Aladdin	Virgin	3
15	neu	High Seas Trader	Impressions	1
16	16	Aces of the Deep	Dynamix	3
17	13	Sternenschweif	Attic	3
18	18	Outpost	Sierra	3
19	neu	A4 Networks	Infogrames	1
20	neu	X-Wing	LucasArts	1







Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Star Trek: Next Generation	Spectrum Holobyte	1
2	neu	Vollgas	LucasArts	1
3	neu	MechWarrior 2	Activision	1
4	neu	Jagged Alliance	Sir-Tech	1
5	neu	Frontier - Elite 3	Gametek	1
6	neu	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	1
7	neu	Across the Rhine	MicroProse	1
8	neu	Flight Unlimited	Looking Glass	1
9	neu	Prisoner of Ice	Infogrames	1
10	neu	Dungeon Master 2	Interplay	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Dungeon Master 2	Interplay	1
2	neu	Biing!	Reline/Magic Bytes	1
3	neu	Hattrick	Ikarion	1
4	neu	Hardball 4	Warner Interactive	1
5	neu	Frontier - Elite 3	Gametek	1
6	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1
7	neu	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	1
8	neu	A4 Networks	Infogrames	1
9	neu	Flight Simulator 5.1	MicroSoft	1
10	neu	Jagged Alliance	Sir-Tech	1

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. FX Fighter	87%
6. Pinball Fantasies	86%
7. Silverball	85%
8. Prototype	84%
9. Jurassic Park	82%
10. MegaRace	82%

3D-Action

Ein Newcomer befindet sich auf dem siebten Platz. Mechwarrior 2 tendiert zwar ein wenig in Richtung Simulation, ist aber dennoch ein reinrassiges 3D-Actionspiel.

1. Dark Forces	94%
2. Descent	92%
3. Magic Carpet	92%
4. System Shock	90%
5. Hi-Octane	89%
6. XXXX	90%
7. Mechwarrior 2	88%
8. XXXX 2	85%
9. Shadow Caster	82%
10. Terminator Rampage	80%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Immer noch Spitzenreiter in diesem Genre: Day of the Tentacle und Sam & Max. LucasArts macht einfach die besten Abenteuerspiele. Neueinsteiger: Simon the Sorcerer 2!

1. Day of the Tentacle	92%
2. Sam & Max	91%
3. Indiana Jones 4	90%
4. Woodruff & The Schnibble	89%
5. Simon the Sorcerer 2	89%
6. King`s Quest 7	88%
7. Discworld	87%
8. Simon the Sorcerer	86%
9. Gabriel Knight	86%
10. Star Trek: TNG	86%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen, bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

1. Aladdin	89%
2. Cool Spot	84%
3. Der König der Löwen	79%
4. Flashback	77%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gods	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Zool	76%
9. James Pond 2	74%
10. Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Down Potrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerode pockenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

1. Strike Commander	94%
2. TFX	92%
3. Down Potrol	90%
4. Flight Unlimited	88%
5. Falcon 3.0	87%
6. Pocific Strike	87%
7. Comonche	85%
8. F15 Strike Eagle 3	85%
9. Aces of the Pocific	84%
10. 1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Ascendancy schaffte den Sprung auf den zweiten Platz. Lediglich Colonizotion ist dem futuristischen Strategiespiel in Sachen Motivation ein wenig überlegen.

1. Colonizotion	93%
2. Ascendancy	92%
3. CivNET	91%
4. Civilizotion	90%
5. Command & Conquer	90%
6. Jogged Alliance	90%
7. Bottle Isle 2	90%
8. 3D Lemmings	87%
9. Dune 2	86%
10. Transport Tycoon	86%

Simulationen

Wer ist der wahre Hattrick? Diese Frage läßt sich einwandfrei klären: beide! Aufgrund von SVGA-Grafik und der Spieloberfläche erringt Hattrick den zweiten Platz!

1. SimCity 2000	93%
2. Hattrick	91%
3. BMH	91%
4. Anstoß	89%
5. Biing!	87%
6. Anstoß - World Cup	87%
7. Theme Park	86%
8. Oldtimer	85%
9. Mod News	84%
10. Die Siedler	82%

Sportspiele

Gleich zwei Neuzugänge in diesem Monat. Action Soccer setzt sich knapp, ober bestimmt vor FIFA Soccer, und Virtuol Pool ist das beste Billardspiel in der Rangliste.

1. NBA Live	93%
2. Action Soccer	91%
3. FIFA Soccer	91%
4. Lothar Super Soccer	90%
5. Links 386pro	89%
6. Virtuol Pool	89%
7. NHL Hockey 95	88%
8. Hardboll 4	87%
9. PGA Tour Golf	86%
10. Empire Soccer	85%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grofik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

1. Indy Car Rocing	89%
2. Formula One Grand Prix	87%
3. Super Karts	84%
4. Noscar Racing	80%
5. Car & Driver	78%
6. Stone Racers	76%
7. Lotus - Ultimote	70%
8. Rally	69%
9. Grand Prix Unlimited	65%
10. Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schotten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gomeploy stehen im Vordergrund.

1. Wing Commander 3	96%
2. Privoteer	92%
3. X-Wing	90%
4. Inferno	90%
5. Tie Fighter	85%
6. Star Crusader	82%
7. Frontier: Elite 2	81%
8. Wing Commander 2	81%
9. Wing Commander Armada	75%
10. Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

MARKT PLACE

BIETE HARDWARE

Verk. 486DX/66-8MB RAM-170 + 540 MB HD-14 „ Monitor-3,5 + 5,25 Laufwerk, Mouse, Tastat., S.-Blast. DM 2.000,- Tel. 0721/614516

Biete Game Gear mit 9 Spielen inkl. Netzteil und vielem mehr DM 230,-, Tel. 02324/41686 Sebastian

8 MB RAM Simms DM 45,- pro MB, 16 MB RAM DM 680,-, ATI Grafikkarte 2 MB RAM DM 300,-, Rafael Kulejewski, Sudermannweg 11, 50389 Wesseling

Verk. 486SX33 Prozessor inc. Mainboard für DM 200,-, Tel. 03473/808257

Verkaufe ET400-SVGA Grafikkarte (1 MB ISA Bus) für DM 70,- incl. Treiberd. Tel. 06783/7271

386 DX 40, 4 MB RAM, 105 MB HDD, 5er u. 3er LW, 128 kb Cache, VGA Mon. 14 „, Sound 8 Bit für DM 890,-, Tel. 04302/749

Intel 486 DX4, 100 MHZ DM 300,-, 486 Mainboard/VLB/256 kb Cache Controller on Board DM 100,-, Tel. 0208/688045

486SX Motherboard Neu! DM 150,-, Prosonic Soundk. 16 B Neu! DM 100,-, Jörg Smuskiewiecz, Schulstr. 1 E, 17091 Rosenow

Verkaufe SNES mit 8 Spielen und einem Pad für DM 1.195,-, Tel. 0711/756639 ab 14 Uhr

Pentium P5-90 Mhz Minitower, 4 fach CD ROM, Soundblaster 16 Bit, 25 Watt aktive Lautsprecher, 8 MB RAM, 850 MB Festplatte, umfangr. Software, Tel. 0043-662-879878

SNES mit 2 Pads + 12 Spielen z.B. DKC, EWJ, S-Metroid, Striker usw., alles orig.-verp. + 100 % OK DM 699,- (NP DM 1.700,-) Tel. 0711/618629

Verk. 486DX2/50 MHZ, 4 MB, 210 FP, Tastatur, SVGA, Maus + 5 Spiele DM 1.450,-, St. Krebs, Kiefernweg 13, 18586 Sellin, Tel. 38303532

Verkaufe Prozessor Intel 486 DX2/66 SL VB DM 180,-, 3 Moante alt, Tel. 06751/96116 ab 19 Uhr

486 DX2/80, 540 MB HD, 8 MB RAM, CD ROM 2x, Game Wave 32, SVGA Mon., OS2 usw. VB DM 2.750,-, Tel. 05971/81696

386SX/40, 4 MB RAM, 125 MB FP, DOS, WIN, 14" Monitor, 3,5", 5,25" Lw., VB DM 1.250,-, Tel. 07542/2601 Stein Hendrik

Doublespeed CD ROM incl. Controller DM 60,-, Moinboard 386/25 + CPU DM 80,-, SVGA Karte DM 40,-, Tel. 04167/401 Marco

Verk. 486DX4/100, 540 MB HD, 4 MB RAM, 4x CD ROM, SBPro, SVGA Monitor, 1 MB Grafikk. (alles 8 Mon. Garantie) DM 2.500,-, Tel. 02201/8901588

Verk. 386DX/40 Mhz, Monitor, 170 MB, 4 MB RAM, SB Pro, 3,5" LW, VGA Karte, DM 900,-, Tel. 03421/709460 ab 18 Uhr

Pentium 90, 8 MB RAM, 1,26 GB HD, 1 MB PCI Grafik, 14" Monitor NEU!! DM 3.350,-, T. Thurm, Kunigundenstr. 14, 09306 Rochlitz

486DX2/66, 4 MB RAM, 420 MB, Mouse, DSpeed CD ROM, 3,5"LW, 16 Bit SB, 5 CD ROM + VGA Karte + Monitor, 6 Mon., DM 2.500,-, Tel. 034601/25567

486DX4/100, 850MB HD, 256 kb Cache, 2x CD ROM, 14" Monitor, 1 MB Grafik., DM 2.600,-, T. Thurm, Kunigundenstr. 14, 09306 Rochlitz

386DX40, SVGA, Monitor, 4 MB RAM, SB 2.5, 2x Speed CD ROM, Maus, 3,5 u. 5,25 Lw. u. orgi. Spieler DM 900,-, Tel. 030/4532778 ab 19.30 Uhr Daniel

Biete neue Hardware zu billigen Preisen. Bestelliste gleich anf.: Jörg Smuskiewiecz, Schulstr. 1 E, 17091 Rosenow

Verk. 486DX/40, 4 MB RAM + Maus + 1 MB Grafikkarte (VLB) + SOundBlaster + Monitor + Boxen + div. Prog., Tel. 034298/30735

Verkaufe Farbdrucker Star SJ144 fast neu! 360 DPI VB DM 400,-, Thorsten Hahn, Tel. 09736/1300

Verkaufe 386DX/40 Mhz Motherboard, 4 MB RAM, 64 kb Cache CPU VB DM 150,-, Thorsten Hohn, Tel. 09736/1300

486DX33, (MB RAM, 420 MB, Monitor, Drucker, SB Pro4, CD ROM 2X, Scan., Sftw.: Win. Corel (CD), PC Tools, u.m., Tel. 039452/86975 DM 2.100,-

Verkaufe Orchid Soundwave 32 Pro Soundkarte + OrchidCDS3110 CD ROM 2x Laufwerk, alles wie neu für DM 369,-, Tel. 06431/44096

386SX25, 2 MB RAM, 40 MB FP, 3,5" LW, 64kb ROM Bios, 16 Bit VGA Graf. Maus, Tastatur, 512 kb Videosp., kompl. m. Software DM 2.000,-, Petra Kummer, Am Böttchersberg 3, 06456 Freckleben

Verkaufe Double Speed CD ROM Sony CDU55E IDE Interface 256 Puffer DM 150,- und Monitor 15" noch Gar. DM 480,-, Mike Schubert, M.-Luther-King-Str. 20, 19061 Schwerin

Notebook Intel DX2/66, 4 MB, Farbdisplay, 210 MB HD, 1,44 MB, Dock.-Station, Akku, Tasche, VB DM 1.600,-, Tel. 07531/31015

Verkaufe ungebrauchte Grafikkarte Diamond Stealth 64 VLB 2 MB VRAM (neu DM 400,-) für DM 350,-, Ulf Tel. 089/842913

486DX2/66, 8 MB RAM, 270 MB, Graph.Ka. 14" Monitor, 3 J. Gar. Micro div. Software DM 2.300,-, Tel. 08042/4438

Verk. 486DX40 VL, 8 MB RAM, 270 MB HD, SVGA Mon., komplett! Pr.n.V. (ca. DM 1.300,-) evtl. mit SB16, 3x CD ROM, Tel. 0335/6801494 Claude

486DX2/80, 7 Monate alt mit Garantie, CD ROM, Soundkarte, 420 MB HDD, Monitor, kmpl. DM 1.750,-, Tel. 0171/6425128

486 DX VL Bus, 4 MB RAM, SVGA Monitor 15", SVGA Karte, 250 MB HD, 3,5" Laufwerk, Dos 6.2 + Windows 3.1 für DM 1.500,-, Tel. 05631/63530

Pentium 60, 8 MB RAM, 256 kb, PCI, SVGA, 14" Monitor, 3,5 Floppy, 660 MB HD, DS CD ROM, SB Pro, VB DM 3.000,-, Tel. 07157/20393

I DX2/66S, 8 MB RAM, 2x CD ROM, SoundBl. Pro, Tast., Maus, Mon. 14 Zoll, 170 MB HD, Laufw. 5,25, 3,5 Joyst., Softw., Handb., VHB DM 1.800,-, Tel. 08141/23306

Verk. 386DX40, 4 MB RAM, 120 MB, 3,5" LW., CD ROM, SB Pro, Maus, Tastatur, SVGA Monitor, DM 1.000,-, Michael Kunkel, D.-Bonhoeffer-Str. 51, 06712 Zeitz

Amiga 500, 1 MB RAM, 36 Spiele, umfangreiche Software, Joystick, M. an Fernseher anschließbar, Tel. 7751/5492 ab 17.30 UHr

486DX50 mit 8 MB RAM/256 kb Cache, 340 MB Festpl., Sony 2x CD ROM, Orchid Gamewave 32 Soundk., 15" Mon., DM 2.500,-, Tel. 07192/3355

Verk. C64, 2 Joysticks, 300 Spiele, Programme, defektes Laufwerk für DM 60,-, Tel. 07425/6376 ab 19 Uhr

Motherb. 486DX2/80 VL DM 300,-, 4 x 1 MB Simms DM 180,-, ATI Mach 64 VL 2 MB DM 200,-, Epson 24N LQ400 DM 100,-, Tel. 02251/65760

Verkaufe RAM CSimm PS/2 70ns 8MB ohne Parity für DM 400,-, Tel. 07131/574080

486DLC/40 Mhz, 4 MB RAM, 128 kb Cache, 210 MB HD, 3,5" LW., 2x CD ROM, SVGA Monitor + Karte, SB 16ASP, Scanner, S/W Drucker, Tel. 02735/61344

286AT von IBM mit Tast., Mouse, VGA + Monochrome-Mon., 3,5" LW. u. 2 Festpl. für DM 1.200,-, Tel. 03677/871901

Verk. 486SLC/25 Mainboard + Bios + CPU + Handbuch + Copro.-Sockel, 6 Steckplätze + Winbusplatz, P.n.VB, Tel. 037206/2034

486DX2/66, HD 420, 8 MB RAM + CD ROM + Soundbl. + SVGA-Karte + Maus (2), Spiele + Zubehör, 3 Monate alt, Tel. 03438/552727

Verk. 486DX4/100 PCI, 8 MB RAM, Quattro-Speed-CD ROM, 16 Bit Soundk., Monitor, Zubehör, VB DM 2.600,-, Tel. 06422/3740

SUCHE HARDWARE

Tausche: 486DX2/80, 4 MB, 3,5" Discdrive, 248 MB HDD, Gamecard, Gravis Gamepad, Maus gegen 486DX33 Notebook, Tel. 02161/36875

Suche ein CD ROM Lw., kein Single Speed, biete bis zu DM 250,-, Tel. 0511/639556 Andre

Suche 4 MB RAM in PS/2 Modul ohne Parity, Tel. 0345/5800481

Suche Rechner, 486 DX4/100, 8 MB, 486DX2/66, 8 MB RAM, 486 DX2/80, 8 MB RAM, Tel. 03321/48621

BIETE SOFTWARE

Neueste PC Software. Liste gratis anfordern, T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Tausche Discworld CD ROM gegen Hattrick! oder Panzer General (auf CD), Kay Seidemann, Untitzer Str. 12c, 07551 Gera

Verk. o. tausche KQ VII dt. DM 50,-, Woodruff dt. DM 60,-, suche Dark Forces dt., WC3 dt., Christopher Reitz, Römershäuser Str. 21, 35075 Weidenhausen

Verk. WC3 DM 65,-, Cyberia, Bioforge, DOTT CD, FIFA Soccer, Magic C., ES CD, Nascar zu je DM 55,-, Tel. 030/4233480

Aktuelle Software! Billig! Besteller erhalten Programme kostenlos! SR, Steinmarner Str. 57, 27476 Cuxhaven

Verk. Paperboy 2, Altered Destiny, Conan der Babar je DM 17,-, Lotus DM 20,-, Okano Software Classics Vol.2 DM 45,-, Silvio Ewert Tel. 038841/576

Verk. WC1, WC2, Strongh., BI1 + Data, Privateer, Comanche, Jur. Park, Epic, Tie F., Fields o.G., Mad TV ab DM 15,-, Tel. 02251/65760

Verk. CD ROMs: Jagged Al. DM 60,-, Pris. of. Ice DM 70,-, Battle Isle 2 + Sc. Disk DM 70,-, Dune 2 DM 20,-, Tel. 02828/2102

Loth. Matth. Super Soccer DM 50,-, Die verr. Rally CD DM 50,-, Lands of Lore DM 40,-, U8-Pagan CD DM 60,-, Tel. 05303/5435

Verk. Police Quest 4, WC Armada, Inca II, Pinball Fantasies, Lucas Arts Classic Adventures zu je DM 45,-, Tel. 02306/47163 ab 19 Uhr Sven

PC CD Orig. WC3 DM 60,-, Ultima 8 CD + Speech DM 45,-, Magic Carpet DM 55,- alle deutsch Tel. 030/6510399

PC Orig. X Wing (3,5") und Wings of Glory (CD) je DM 40,- zus. DM 75,- o. Tausch gegen Da. Forces, Tel. 03581/400704

Tausche Ecstatica CD, Kings Quest 7 CD gegen Vollgas DV, Alone in the Dark 3 DV o. andere, Tel. 0821/995496 Lars

Verk. Wing C. III dt. DM 70,-, Star Trek Manual DM 70,-, Comanche DM 35,-, Pacific Strike DM 45,-, Larry 5 dt, Tel. 09145/210

Tausche TFX, Siedler, FIFA Soccer, Hugo, Dawn Patrol, Ecstatica Orig. gegen PCI Graph. Karte 2 MB 64 Bit, Silvio Hormann, Bahnhofstr. 6, 08248 Klingenthal

Verk. SSF2T DM 50,-, Ultima Underworld 2 DM 30,-, XCom DM 50,-, Privateer DM 30,- (alles Disk) Tel. 09642/3294

Verk. PC Orig. Descent 3,5", Armored Fist 3,5" je DM 45,-, Tel. 02803/5474 Rheinberg

Verk. CD Lucas Arts Cl. Adventures DM 65,-, 3,5 Monkey 2 DM 25,-, Sim City 2000 DM 65,-, Tel. 07950/445

Verk. Orig.-Spiele Discworld DM 90,-, Biing! DM 100,-, Klik and Play DM 80,-, Tel. 05451/87229 ab 18 Uhr

Verk. Cyberrace, Black Gold, Indianapolis 500, Lemmings, Space Max, Winzer, Preise nach VB, S. Siewert, Carl-Zeiss-Str. 12, 06122 Halle

Verkaufe Cyberwar (4 CDs) DM 59,-, Flight Unlimited DM 59,-, TFX DM 39,-, Prisoner o. Ice DM 79,-, Tel. 0951/43893 ab 14 Uhr

Verkaufe X Wlng PC Disk DM 40,-, Tel. 06691/22588 Thomas

Verk. Magic Carpet CD für DM 60,- oder tausche gegen Warcraft CD o. NBA 95 CD. Tel. 07665/6545 Phillipp

Verkaufe für je 35Fr. Day of the Tentacle, Bioforge, Wing Com. 3, Prisoner of Ice, X-Wing, Ultima 8 usw. Tel. 081361523 Schweiz

Verkaufe jede Menge gute 3D-Spiele, Tel. 09771/4285 Jürgen

CD ROM jedes Spiele DM 40,-: Rebel Assault, Comanche usw., Flightstick Pro DM 75,-, Tel. 03991/120793

Verk. oder tausche Tornado, SimFarm. Suche Sam & Max CD Dt., Simon Marschke, Eichwasenweg 8, 72124 Pliezhausen

Tausche Kyrandia 3 gegen LBA oder Alone in the Dark 3. Tel. 036424/23548 (15 - 20 Uhr)

Verk. FS 3 + 4, GB, NES, SNES Spiele, Preise gegen DM 1,- Briefmarke bei S. Mücke. Am Platz 23, 87509 Immenstadt

Biete Doppelpaß u. Nascar Rac. jew. DM 60,-, Thomas Hilmes, St. martin 84, 54498 Piesport, Tel. 06507/2370 Fax /6545

Com. Class., Der Clou, TF 1942 je DM 30,-, Indy Car DM 40,-, Nascar (CD deuts.) DM 60,-, Aces o.t. Deep DM 60,-, US Navy F. DM 70,-, Dawn Pat. DM 50,-, Tel. 05554/1288

Biete FX Fighter, neuwertig, spottbillig u. Nascar Racing für DM 40,-! Fragt nach Daniel, Tel. 0521/443128

PC Spiele Org. Strategie Combat Cl.3, High Command, The Lords of Power, zus. DM 90,-, Tel. 07722/7530

Verk. Rebel Assault DM 50,-, WC 2 DM 25,- und weitere Spiele, Tel. 040/5232902

Tausche Dark Forces dt. Version gegen Star Trek TNG AF. U. engl. Version, Tel. 06221/25098

Kaufe, verk., tausche PC Spiele. Habe u.a. DSA2, Stronghold, U8, UFO, Simon the S., Tel. 07072/8801

Kyrandia 3, Rebel Assault, KQ7, Al Qadim, Super Karts, Ecstatica, Warcraft, Slipstream 5000 ab 18 Uhr, Tel. 04281/8337

Disk + CD ROM: Kings Quest 7 DM 30,-, FIFA Soccer DM 30,-, Uninstaller 2.0 DM 40,-, Zak McKracken, Maniac Mansion DM 10,-, Stefan Eggers, Ahlintel 49a, 48282 Emsdetten

Terror from the Deep Personeneditor zu verkaufen DM 25,- Diskette inklusive. Sven Burg Tel. 03763/3808

Verk. PC Spiele BMP, EM, Sensible Soccer, WWF, WCE, Anstoß, RAN und noch viele mehr, zu Spottpreisen, Tel. 0941/447360

Verk. Originale: Stranghold DM 40,-, Fields of Glory DM 35,-, Perfect General, Silent Service je DM 20,-, Tel. 04833/2132

OS/2 Warp (1 CD ROM) und Bonus Pak-CD zusammen nur DM 100,-!!! Tel. 035476/490 ab 19 Uhr

Verk. PC Spiele Orig. U7 DM 40,-, U8 DM 50,-, Space Hulk DM 40,-, DSA1 DM 30,-, alle für DM 120,-, ruft die Tel. 0451/24519 an.

Verk. PC3,5" Orig.: Indy 4, Monkey Island 2 je DM 30,-, Maniac Mans.1, Zack McKracken, Indy 3 je DM 15,-, NES + 7 Spiele DM 100,-, Tel. 0536/61263

Verk. Der Baulöwe, Sternenschweif, Rings of Medusa je DM 50,-, R. Freytag Vincent van Gogh Str. 29, 13057 Berlin

CD ROMs: Simon Sorc. 2 engl. DM 45,-, Orion Conspir. dt. DM 40,-, Full Throttle DM 40,- , abends, Tel. 02064/55837

Biete diverse Zusatz-Level gegen DM 5,- + Umschlag mit DM 2,- Porto Roman Goltz, Im Park 48, 18292 Bellin

Superkarts DM 40,-, su. KQ7, L. Eden, Myst u.a. auch Tausch. Gerhardt, Schützenplatz 36, 06712 Zeitz, Tel. 03441/211584

Verk. AoD, Oldtime, Kingdoms of Ger., Fields of Glory, PG, SC2000, Nascar, Lords of the Realm, Warc. usw., Tel. 08772/1269

Verk. Der Planer DM 60,-, Pizza Connection DM 60,-, 1869 DM 50,-, Adr.: M. Scheffler, Goethe Str. 7, 08209 Auerbach

Verk. PC Orig. 3,5": Aufschwung Ost, NHL Hockey 94, Lothar Matthäus, M.U. Europe usw., VHB, Tel. 06244/4935

Tausche: CD ROM Spiel Descent englisch (deutsche Anleitung) gegen Dark Forces komplett deutsch, Tel. 06324/58415

SUCHE SOFTWARE

Suche 3D-Spiele, Angebote an Wolfgang Clauss, Rabenstr. 5, 79115 Freiburg

Ultima 7-Fan sucht Ultima Teil 1-6, vor allem die Teile 5 + 6, ab 14 Uhr, Tel. 08031/95625 Martin

Suche Tuneland, Superfrog, Eco Q. II, U. Body Blows, 1944 Across the Rhine. Bin nur an Tausch interessiert, Tel. 07428/1601

Suche Airbus A320 DV Vollversion dringend, Tel. 033703/7316 ab 16 Uhr, Denny Mieles

Suche dringend Spieltips zu Die Siedler, Tel. 036602/35769

Suche 3D-Spiele, Across the Rhine, Dark Forces, System Shock, Matthias Luptowitz, Dorfstr. 16, 06647 Steinburg

Suche Theme Park! Tausche auch mit RAN Trainer. Stefan Streifeneder, Sonneckstr. 17a, 83080 Oberaudorf, z.Zt. Urlaub

Suche Schatz im Silbersee, Mathias Mau, Seestr. 15a, 19395 Plau, Tel. 03873/52133

SONSTIGES

Biete Info über Herstellung u. Vermarktung v. Disketten, gegen DM 3,- Bfm., C. Schlaf, Am Katzenacker 11, 34399 Oberweser

Super Nebenverdienst durch legales Diskkopieren. Infos gegen fr. Rückumschlag, S. Herr, Draesekerstr. 6, 96450 Coburg

Nebenarbeit am PC! Für jeden der etwas mehr Geld in der Tasche haben will! Infopaket geg. DM 2,- in Briefmarken, Rafael Wolfsdörfer, Rauberweg 10, 73230 Kirchheim/Teck

Nebenberufler am PC gesucht, Sofortstartpaket DM 30,-, Info DM 2,-, Jens Holst, Ringenbergstr. 43, 46499 Hamminkeln

Geldverdienen mit dem PC. Seriöse Nebentätigkeit von zu Hause aus. Info geg. frank. Rückumschlag, Reinhard Kiesewetter, Am Anger 10, 07381 Bodelwitz

Erledige ihre Schreibarbeiten am PC. PC, Software vorhanden. B. Breitenfeld, Gartenstr. 14, 91074 Herzogenaurach, Tel. 09132/5188

Suche Lösungshilfen Cheats und Bücher zu UFO Enemy Unknown (X Com1), Tel. 039298/3089

Achtung!!! Suche dringend Lösungen wie man einige PC-Spiele aktiviert! Liste unter: Vera Funke, Lange Str. 29, Ramsdorf, Tel. 02863/6205 Fax 02863/6228

TOP PC-Nebenverdienst, Info DM 1,-, Startpaket DM 15,-, 100% legal, bei F. Raack, Kastanienstr. 6, 45731 Waltrop

Sehr guter Nebenverdienst für j. PC Besitzer mit Drucker, sehr seriös und gewinnversprechend, Daniel Thieser, Peter Wust Str. 7, 66663 Brotdorf

TOP Nebenverdienst am PC für jedermann u. von Zuhause aus. Infos gegen DM 2,- in Briefmarken, Tobias Mesinger, Wall Steiner 2, 83627 Warngau/Wall

Suche Heimarbeit ohne vorherige Anzahlung, PC + Drucker vorh. M. Stiel, Lucas Cranach Str. 4, 39112 Magdeburg

Verk. div. Cheats für PC Spiele, Gratisliste anfordern! Sebastian Matern, Aurikelweg 78, 50259 Pulheim, bitte Rückporto beilegen

DM 150,-/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen DM 2,- RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn, Tel. 0228/239104

Heimarbeit am PC zu vergeben, Infos: O. Fischer, Schapstreck 14, 42327 Wuppertal

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und über 10.000 Cheats usw. von Di. bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr: T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Verk. Komplettlösungen und **Clue-Books** zu vielen alten und neuen Spielen. Info Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Nebenverdienst am PC. Info gegen DM 1,- RP bei Markus Eickhoff, Hochstr. 5, 94518 Klingenbrunn

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Gobliins 1-3, Indy 3+4, Hexuma je DM 5,-, Th. gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Erledige ihre Schreibarbeiten am PC. PC, Software und Drucker vorhanden. Bernd Breitenfeld, Tel. 09132/5188

Viel Geld verdienen am PC? Es funktioniert wirklich. Infomaterial gegen fr. Rückumschlag, S. Kruzel, Fr.-Engels-Str. 38, 14974 Ludwigsfelde

Biete seriöse + 100% legale Nebenbeschäftigung am PC. K. Jansen, Hoher Esch 58, 49504 Lotte

CLUBS

Biete tollen Software-Club an, Brief mit Rückporto an Elmar Berger, Rugenbargsweg 41, 27476 Cuxhaven

Hy, ihr süchtigen Gameplayer! PC-Club gegründet, deutschlandweite Kontakte. Adr.: D. Glöckner, Str. 44 Nr. 31, 13125 Berlin, Tel. 030/4532778

PC MEGA - Der Computerclub, kostenlose Info anfordern: Felix Krüger, Ernst Curtius Weg 10, 37075 Göttingen

STELLENANGEBOTE

Für zukünftige Projekte suche ich 3D-Grafiker, Render-Grafiker und Pixler! H. Dickmann, Bitterskamp 11, 44869 Bochum

Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

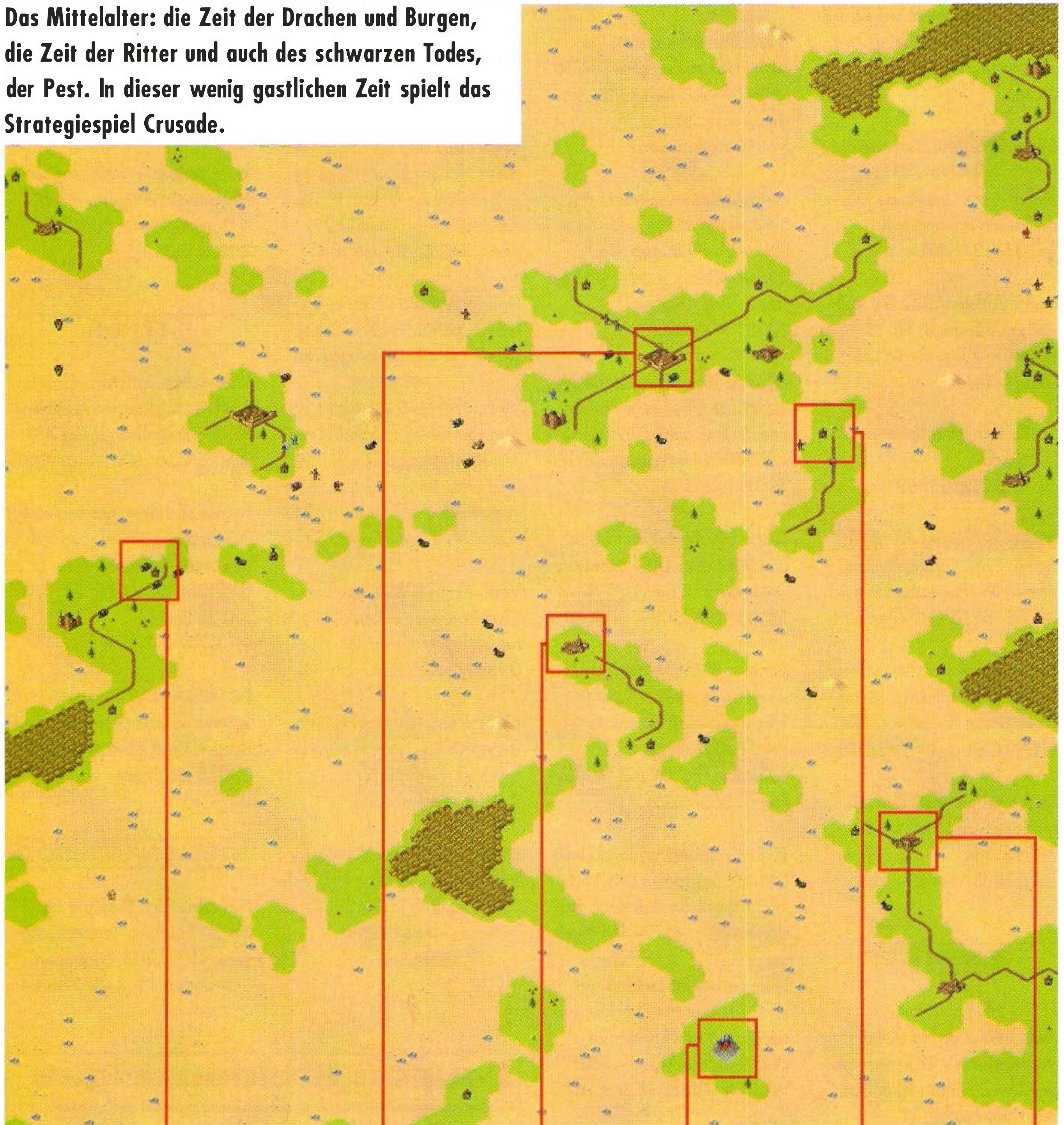
Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf **Seite 62**

Crusade

Kreuzritter

Das Mittelalter: die Zeit der Drachen und Burgen, die Zeit der Ritter und auch des schwarzen Todes, der Pest. In dieser wenig gastlichen Zeit spielt das Strategiespiel Crusade.



Burgen sind der Hauptsitz eines Herrschers. Burgen nehmen bis zu acht Truppenmitglieder pro Tag kostenlos auf. Wenn alle Burgen eines Feldherrn erobert wurden, gilt dieser Feldherr als besiegt.

Städte liefern zwar kein Getreide, dafür zahlen sie pro Runde 150 Taler Steuern und nehmen gegen Gebühr verletzte Einheiten auf. Als weiteren Bonus steigt die Moral der in der Stadt stationierten Truppen um zwei Punkte pro Runde.

In Dörfern können die meisten Truppen angeheuert werden. Außerdem liefern Dörfer einen Teil der Getreidevorräte und zahlen 50 Taler Steuern pro Runde.

In einem Drachenhort können Flugdrachen angeworben und geheilt werden. Flugdrachen sind zum schnellen Transport von Truppen gedacht.

Der Bauernhof liefert einen Teil des Getreides, den man zum Unterhalten seiner Truppe braucht. Weiterhin können nur auf Bauernhöfen die Bauerntruppen angeheuert werden.

Landgüter zahlen keine Steuern und liefern kein Getreide. Dafür nehmen sie kostenlos verletzte Truppen auf und sind der einzige Ort, in dem man Ritter rekrutieren kann.

Multiplayermodus

Um das Spiel gegen einen menschlichen Mitspieler spielen zu können, muß jeder über eine eigene Kopie von Crusade verfügen. Über eine Nullmodemverbindung oder über eine normale Modemverbindung können Sie nun ein Zweispielerspiel starten. Wegen der Dauer eines einzelnen Spiels sollten Sie bei einer Modemverbindung aber möglichst nur mit Strategen im Ortsbereich spielen oder aber über eine gut gefüllte Brieftasche verfügen.







Die Zwischensequenzen können rein qualitativ schon begeistern.

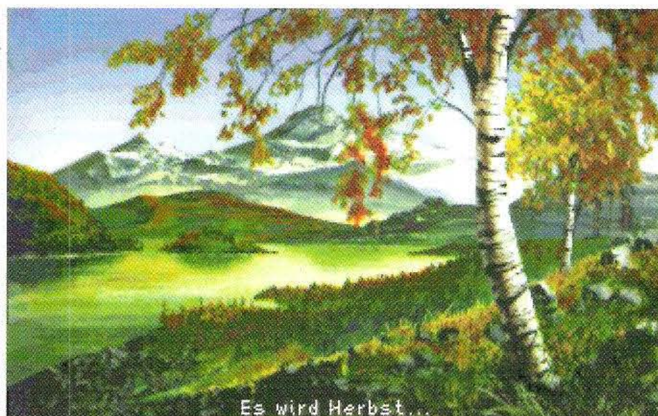


Im Dorf lassen sich Intrigen in Gang setzen und Truppen ausheben. Weit effektiver sind in dieser Beziehung natürlich Burgen und Schlösser.

Beim Stichwort „Strategiespiele aus Deutschland" dachte man in der Vergangenheit lediglich an Blue Byte, die mit Battle Isle und Die Siedler (in England: The Settlers) bereits über Deutschlands Grenzen hinaus Beachtung finden konnten. Jetzt strebt Greenwood eine ähnliche Erfolgsstory an, denn nach diversen Wirtschaftssimulationen bringen die Bochumer jetzt ein vielversprechendes Strategiespiel auf den Markt.

Am Anfang aller Eroberungsgelüste steht die Auswahl eines Spielcharakters. Dabei entscheidet man sich zunächst für eine Person, die in den eingeblendeten Zwischenanimationen die Hauptrolle spielt, um anschließend die diversen Charakterwerte auszuwählen bzw. auszuwürfeln.

Mit eindrucksvollen, bildschirmfüllenden Animationen werden Sie dann vom König mit der vor Ihnen liegenden Aufgabe vertraut. Sie müssen die Bewohner einer Insel unterwerfen und die



Wunderschöne Zwischengrafiken fangen die Atmosphäre der jeweiligen Jahreszeit, die natürlich auch Einfluß auf den Spielverlauf nimmt, ein.

Der Szenarioeditor

Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen wurde bei Crusade gleich ein Szenarioeditor in das Spiel integriert. Hier können nicht nur ganze Landschaften neu erschaffen werden, sondern auch die Eigenheiten von verschiedenen Landschaftsformen neu bestimmt werden. Und zwar so, daß zum Beispiel Straßen Einheiten noch mehr begünstigen. Doch auch Einheiten können in ihren Eigenheiten oder sogar in ihrer ganzen grafischen Darstellung verändert werden. So wäre es beispielsweise möglich, das ganze Szenario in die Zukunft zu versetzen, auch wenn das durch die doch etwas umständlich gehaltene Benutzerführung ziemlich lange dauern würde. Kurzum, mit diesem Gimmick erhöht sich die Motivationsfähigkeit des Spiels doch um ein weiteres, da es auch nach dem Durchspielen aller Campaignwelten noch einen Grund gibt, das Spiel aus dem Schrank zu holen.





Charakterwerte

Zu Beginn einer Kampagne müssen Sie sich für einen Charakter entscheiden, der mit zufällig bestimmten Eigenschaftswerten aufwartet. Der Gesundheitswert des Charakters ist für die Dauer des Spiels entscheidend. Ihr Charakter verliert pro Spieljahr einen Gesundheitspunkt, jede gewonnene Schlacht gibt Ihnen dafür einen Punkt zurück. Sollte dieser Wert einmal bedrohlich tief sinken, können Sie bei Ihrem Privatdruiden diverse Wässerchen zur Steigerung Ihrer Gesundheit einkaufen. Ihre Führungsqualitäten bestimmen, wie gut Sie Ihre Kämpfer in die Schlacht führen, und das Charisma entscheidet wie loyal Ihre Soldaten sind. Bei einer schlechten Versorgungslage werden Sie Ihre Krieger schneller verlassen, je niedriger dieser Wert ist. Sehr wichtig ist auch Ihr Glück. Je höher dieser Wert ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß sich Ihren Truppen Freiwillige anschließen, oder daß Sie zu anderen Vergünstigungen kommen.



Interessen des Königs vertreten. Als Lohn werden Sie, wenn Sie das gesamte Eiland unterworfen haben, die Nachfolge des Königs antreten...

Hexagonales Déjà Vu

Die Spieloberfläche präsentiert sich im typischen Strategiespiel-Look. Eine in Sechsecke unterteilte Landkarte des zu erobernden Landstrichs nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Am rechten Rand des Bildschirms finden Sie die Porträts der jeweiligen Gegenspieler. Diese Gegner müssen nicht unbedingt von Anfang an gegen Sie spielen, Bündnisse und Waffenstillstandsabkom-

Statement

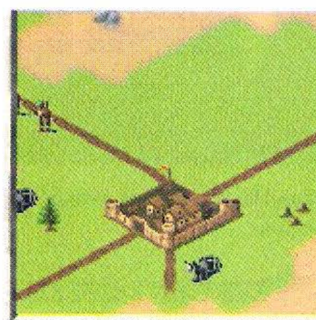


Der spielerische Hintergrund von Crusade kann schon einige Wochen an den Bildschirm fesseln. Es wird genügend strategisches Denken verlangt, so daß man nicht einfach nur wild darauf losziehen kann. Leider ist die Grafik des Spiels nicht ganz so geglückt. Die eigentlichen Spielgrafiken kann man am ehesten noch als zweckmäßig bezeichnen, die Animationen sind zwar technisch einwandfrei, vom schauspielerischen Gesichtspunkt her aber doch eher eine Parodie auf das Genre. Auch die Oberfläche hätte ansprechender und vor allem praktischer gestaltet werden können. So klickt man sich durch teilweise unnötige Menüs und ärgert sich, daß man beim Getreideverkauf jedes Mal ein paar Minuten braucht, bis man mit dem Plus-Knopf die gewünscht Verkaufsmenge bestimmt hat. Doch nichtsdestotrotz ist Crusade vor allem für den genre-erfahrenen Spieler eine lohnenswerte Anschaffung.

Die Spielgrafiken bei Crusade bleiben leider hinter dem Spielwitz zurück. Die Ritter und Gebäude sind ein wenig detailarm.









men sind überhaupt kein Problem - entsprechendes Wohlwollen bei beiden Parteien natürlich vorausgesetzt. Auf der Landkarte befinden sich verschiedene Gebäudearten (Städte, Dörfer, Landgüter) und natürlich die eigenen, feindlichen und verbündeten Einheiten. Im Rundenmodus spielt sich nun das Spielgeschehen ab. Pro Runde hat eine Einheit 25 Aktionspunkte, die für das Bewegen, Angreifen und Heilen der Truppen verwendet werden können. Wenn alle Einheiten die Aktionseinheiten verbraucht haben, wird die Runde beendet und der Gegner kommt zum Zug. Natürlich kann man mit dem, pro Runde erwirtschafteten Geld, in verschiedenen Gebäuden Einheiten einkaufen. Wenn es zu einem Kampf kommt, wird das Ergebnis der Konfrontation unter Berücksichtigung verschiedener Werte (Angriff, Verteidigung, Glück, Erfahrung etc.) berechnet und angezeigt. Wer nun als erster alle gegnerischen Einheiten vernichtet oder alle Hauptsitze des Gegners erobert hat, geht als Sieger aus der jeweiligen Schlacht hervor.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	18 MB	General Midi
CD	99 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem

RANKING

Strategiespiel

Grafik	66%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	79%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

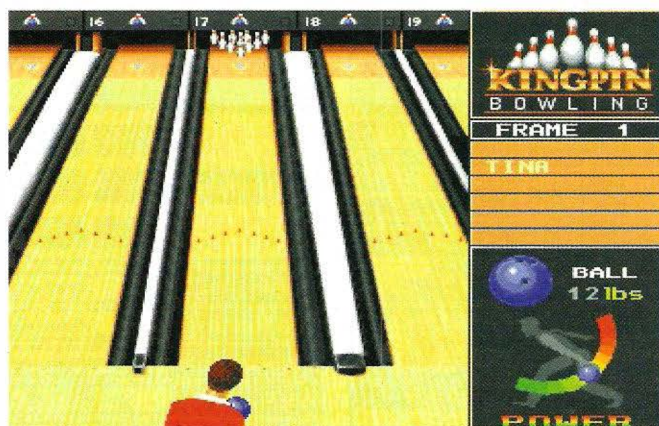
Kingpin

Bowling am Monitor

Es gibt Sportarten, die die meisten von uns am liebsten mit einem Bier und einigen Freunden ausüben. Solche Spiele auf dem Computer umzusetzen, ist dann immer eine Sache für sich.



Nach dem Wurf verfolgt die Kamera die Kugel bis zum Aufprall. Danach wird das Ergebnis ausgewertet und angezeigt.



Kingpin läßt dem Spieler die Wahl zwischen einem männlichen und weiblichen Spieler. Großen Feierabendturnieren steht also nichts im Weg...

Auch Bowling ist eine dieser Sportarten. Wie kann man den Spaß, wenn Kugeln hüpfend alle Absperrungen überspringen und auf der Nachbarbahn aufräumen, auf einem Computer simulieren?
Team 17 hat sich dieser Aufgabe angenommen und eine respektable Leistung abgeliefert. Bis zu sechs verschiedene Spieler und fehlende menschliche Gegner werden gerne vom Computer übernommen. Insgesamt kann man in drei verschiedenen Spielvarianten gegeneinander antreten.
Im Spiel selbst ist man positiv überrascht. Die Kegelbahn wird in einer netten, nicht überladenen Grafik dargestellt. Man sieht, je nach Spielereinstellung, die weibliche bzw. männliche Spielfigur aus einer Perspektive von schräg hinten. Hier wählt man zuerst eine von fünf verschieden schweren Kugeln aus und bestimmt dann die Stärke, mit der der Wurf ausgeführt werden soll. Mit einem Klick auf die Spacetaste erscheint ein schnell von links nach rechts und zurück laufender Pfeil auf der Bahn, mit dem im richtigen Moment die Wurfrichtung bestimmt wird. Erfahrenere Spieler können der Kugel auch einen Effet mit auf den Weg geben. Eine Nahaufnahme der fallenden Kegel beendet den Wurf und die erzielten Punkte werden angezeigt.



Diese Auswertung kennt man von zahlreichen, meist amerikanischen Sportsendungen.

Lars Geiger ■

Statement



Eines muß man Team 17 wirklich lassen: Kingpin ist die gelungenste Bowlingsimulation, die ich bis dato gesehen habe. Sogar die Kegel fallen realistisch! Aber wer braucht so etwas? Vielleicht finden sich ja ein paar Kunden, die sich mit einigen Bier und ein paar Freunden vor den Computer setzen und die Gebühr für die Kegelbahn sparen.

Spielvarianten

Bis zu sechs Gegner können entweder einzeln oder, in Mannschaften aus zwei oder drei Spielern, gegeneinander spielen. Dabei kann jedem Spieler je nach Leistung ein Handicap gegeben werden, d. h. ihm werden von seiner erzielten Punktzahl eine gewissen Anzahl an Punkten wieder abgezogen. Auch die Option Matchplay kann je nach Belieben ausgewählt werden. Dann wird das Spiel bereits beendet, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft einen unaufholbaren Vorsprung erspielt hat.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0 MB	General Midi
CD 8 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-Rom

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-Rom

MULTIPLAYER
bis zu sechs Spieler an einem Rechner

RANKING

Simulation

Grafik	72%
Sound	68%
Handling	80%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Cyberbykes - Shadow Racer VR

Netzwerk-Gang

Sie sitzen auf Ihren Harley Davidsons, lassen den Wind an ihren Stahlhelmen vorbeiziehen und halten sich an keine Regeln - außer ihre eigenen. Wie wird wohl das Leben der Motorradgangs in der Zukunft, in der Zeit des Cyberspace, aussehen?



Eher altertümliche Grafik wird während des Rennens geboten. Cyberbykes bietet jedoch die Möglichkeit, Auflösungen bis zu 1280x1024 zu nutzen.

Irgendwann weit in der Zukunft: Motorräder werden neuerdings nicht mehr selbst gefahren, sondern über einen Großrechner gesteuert. In zahlreichen Städten haben Sie mit Ihrem virtuellen Motorrad verschiedene Aufgaben zu lösen. Dabei werden Sie immer wieder mit feindlichen Verteidigungseinheiten wie Motorrädern, Bunkern, Lasergeschützen konfrontiert, die Ihnen ans Leder wollen. Durch diese verschiedenen, mit einfachen Polygonen aufgebauten Landschaften steuern Sie Ihr Motorrad mit Hilfe einer einfachen 3D-Engine, die mit Auflösungen bis zu 1024x768 Bildpunkte aufwarten kann.

Spaß im Netzwerk

Cyberbykes ist hauptsächlich im Multiplayermodus interessant. Im Netzwerk können bis zu acht Spieler einzeln oder in Teams gegeneinander antreten. Dazu müssen Sie entweder über ein IPX-kompatibles Netzwerk (Novell Netware), Windows for Workgroups oder Windows NT verfügen. In Netzwerkspielen gelten in den Städten nicht die Einspielerziele, stattdessen wurden mehrere Flaggen in dem Areal versteckt. Wer am Ende eines Spiels die meisten Flaggen eingenommen hat, hat gewonnen. Neben dem Netzwerkmodus gibt es auch eine Modemoption, die durch die Beschränkung auf zwei Spieler natürlich nicht den Spielspaß des acht-Spieler-Modus bietet.

■ Lars Geiger

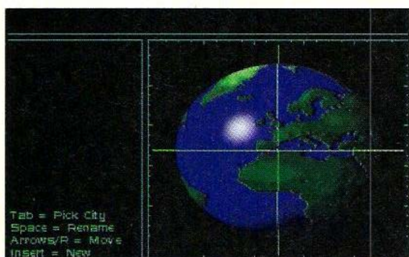


Die gerenderten Zwischensequenzen machen einen guten Eindruck.



Auch spielerisch hat das Rennen nur wenig zu bieten.

Landkarte



In Cyberbykes wurde gleich ein Szenarioeditor integriert, mit dem bestehende Städte verändert werden können oder auch ganz neue Landschaften erstellt werden. Leider ist die Bedienung des Editors nicht ganz gelungen, so daß die Erstellung von neuen Landschaften regelrecht in Arbeit ausartet. Noch dazu ist die Zahl der Tastenbelegungen im Edit-Modus so hoch, daß sie ohne Probleme mit der 42-Tasten-Belegung des Falcon Mark II mithalten kann.

Statement



Irgendwie ist es schon ein ziemlicher Schock, im Jahr 1995 noch ein Spiel mit so einfacher Grafik zu sehen. Da können auch die hochauflösenden Grafiken nicht mehr viel retten. Nicht viel besser sieht es mit den Soundeffekten aus. Auch hier werden einem fast nur schlichte „Pengs" und „Bumms" geboten. Von einem Vollpreisspiel kann man heutzutage, ohne unverschämt sein zu wollen, mehr verlangen. Gerade noch der Mehrspielermodus kann für einige Zeit begeistern, die Motivation durch den Szenarioeditor ist wegen der umständlichen Bedienung dagegen eher gering.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 105 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem, Netzwerk

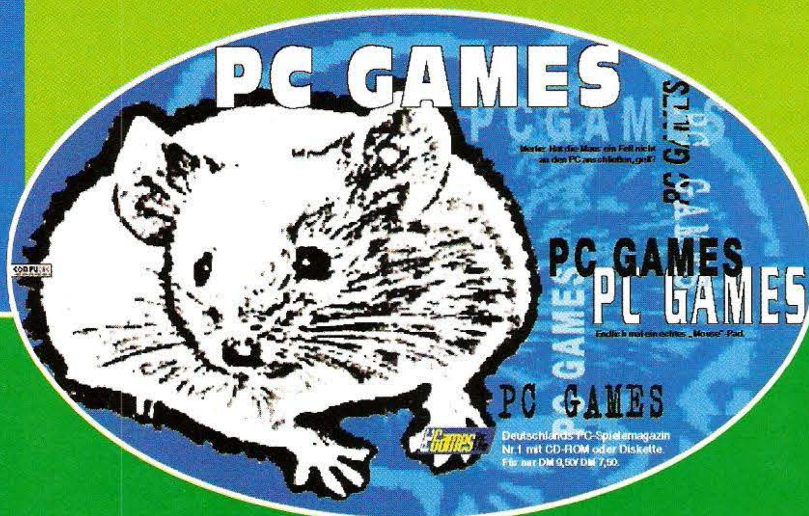
RANKING

3D-Action

Grafik	40%
Sound	42%
Handling	73%
Spielspaß	55%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

PC GAMES JETZT TESTEN!



Als Dankeschön erhalten Sie das abgebildete PC GAMES-Mousepad!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☒ JA, ich möchte PC GAMES testen. Eine Ausgabe kostenlos! Schicken Sie mir PC GAMES (bitte gewünschte Ausgabe ankreuzen:) ☐ **mit Diskette** (im Abo: DM 6,5[illegible]/Heft) ☐ **mit CD** (im Abo: DM 9,-/Heft)

Gefällt mir PC GAMES brauche ich nichts mehr weiter zu tun. Ich erhalte gewünschte PC GAMES im Abonnement. Gefällt mir PC GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift ausfüllen)*

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon (für evtl. Rückfragen)

Als Dankeschön erhalte ich abgebildetes PC GAMES Mousepad (Art.-Nr.:1077), das ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent von PC GAMES war.

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

PG 1095

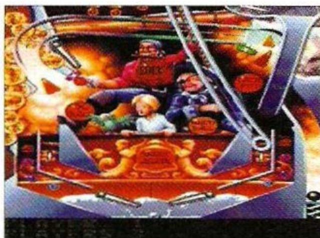
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

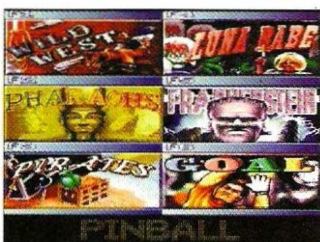
Screamball

Das Vorbild von 21st Century spornt die anderen Hersteller weiterhin an: nachdem die Codemasters mit Psycho Pinball einen vorzeigefähigen PC-Flipper entwickelt haben, mischt jetzt auch U.S. Gold mit.

Auf ein solches Sortiment von Tischen kommt nicht einmal der Möbelriese Ikea: die Auswahl von verschiedenen Flippertischen, mit denen sich PC-Spieler die Zeit vetreiben können, ist riesig und wächst von Monat zu Monat weiter. Leider gab es seit dem Erscheinen von 21st Centuries Pinball Dreams keine echte Innovation mehr auf diesem Sektor - vom kürzlich erschienenen Psycho Pinball einmal abgesehen. Besonders große Mühe, hier aus der Reihe zu tanzen, hat man sich auch beim jüngsten Sproß, Screamball, nicht gegeben. Sogar das Tabledesign erinnert durchwegs an bereits Erhältliches. Obligatorisch ist natürlich der „Wild West"-Flipper, auch das „Pirates"-Thema ist nicht neu, und „Luna Babe" und „Frankenstein" erscheinen ebenfalls seltsam vertraut. Mit der Belegung der wenigen verwendeten Tasten verhält es sich ähnlich: wer das Strickmuster mit der linken und rechten CTRL-Taste kennt, kommt mit Screamball in Sekunden zurecht. Am Ballverhalten ist (wie bei allen anderen PC-Flippern) nichts zu bemängeln, die Table-Grafiken könnten aus jeder anderen Flippersimulation entnommen sein, einzig die Soundeffekte sind etwas eintönig. Nur der Platzverbrauch auf der Festplatte hebt sich angenehm hervor: die Installation benötigt gerade einmal 100 KByte.

Thomas Borovskis ■





Screamball kann leider keine neuen Akzente setzen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,1 MB	General Midi
CD 39 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 12 Spieler an einem Rechner

RANKING

Flipperspiel

Grafik	60%
Sound	44%
Handling	70%
Spielspaß	54%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Ultimate Backgammon

Angebot und Nachfrage. Wenn es viele Programme zu einem Thema auf dem Markt gibt, haben die schlechten wenig Chancen. Fast genau umgekehrt verhält es sich, wenn zu einem Thema (Backgammon) eigentlich so gut wie keine Programme im Angebot sind. Hier hat so ziemlich jedes Programm gute Chancen, solange es sich nicht absolut unlogisch verhält oder gar mit falschen Regeln spielt. Ultimate Backgammon paßt genau in die Sparte der Mittagspausenfüller: ein Spiel dauert im Schnitt zehn Minuten. Weiterhin wurde die Grafik daraufhin ausgelegt, daß Ultimate Backgammon auch auf fast jedem, meist nicht zum Spielen ausgelegten Bürorechner funktioniert. Drei verschiedene Schwierigkeitsmodi bieten nicht gerade viel Herausforderung, so daß auch ein ungeübter Spieler ohne Probleme gewinnen kann. Über eine Modem/Netzwerkverbindung sind auch Zwei-Spieler-Matches möglich, so daß man nicht immer nur gegen die Elektronen spielen muß.

Lars Geiger ■



RANKING

Denkspiel

Spielspaß	59%

Chess Challenge

Capstone und Brettspielumsetzungen! Dieses leidige Thema hatten wir schon oft, und trotzdem kann Capstone nicht die Finger davon lassen. Mal sehen, was diesmal dabei herausgekommen ist. Irgendwie war ich ja schon vorgewarnt. Rekapitulieren wir noch einmal die „Gimmicks" der letzten Umsetzung: Ein fehlender 2D-Modus und unglaublich wenige Extras haben ohne Probleme eine Wertung im einstelligen Bereich gerechtfertigt. Nun, diesmal soll alles anders sein: Diesmal gibt es anscheinend einen 3D und (!) einen 2D-Modus und die Optionsfülle erschlägt einen scheinbar. Doch wie sollte es anders sein, diesmal läßt sich der 3D-Modus trotz 16 MB XMS/EMS-Speicher nicht einschalten (lapidare Fehlermeldung: Für den 3D-Modus benötigen Sie XMS/EMS-Speicher) und die Optionen bieten auch nicht allzuviel Neues. Spenden Sie Ihr Geld lieber der Caritas und holen Sie den alten Chessmaster 3000 nochmal aus dem Schrank.

Lars Geiger ■



RANKING

Denkspiel

Spielspaß	9%

Pinball Illusions

Use your Illusion

In diesem Monat ringen gleich zwei neue Flipperspiele bzw. -simulationen um die Gunst des Kunden. Nachdem Screamball wohl als eher unrühmlicher Vertreter seines Genres einzustufen ist, kann 21st Century mit Pinball Illusions wieder einmal überzeugen.

Statement



Keine Frage, Pinball Illusions ist nahezu perfekt. Die phantastischen Soundtracks und der tolle SVGA-Modus machen das Spiel zu einem echten Dauerbrenner. Jetzt fehlen nur noch kleine LED-Spielchen, wie sie Psycho Pinball zu bieten hat, und 21st Century kann sich die Führungsposition in diesem Genre zurückerobern.

Was soll man zum Thema Flipperspiele noch sagen - vor allem wenn sie von 21st Century stammen? Die Spielbarkeit von Pinball Illusions läßt wieder einmal keine Wünsche offen: bis zu acht Spieler können sich an vier verschiedenen Tischen, die mit Auflösungen bis zu 800 x 600 Bildpunkten dargestellt werden können, im direkten Vergleich messen. Vor allem der hervorragende SVGA-Modus sorgt für einen enormen Vorteil gegenüber anderen Flipperspielen: da bedeutend weniger gescrollt werden muß, behält man den Ball ständig im Auge und wird nur selten mit ausweglosen Situationen konfrontiert.

CD-ROM

Daß man auch gute CD-ROM-Spiele ohne ellenlange Renderorgien zustandebringen kann, wird von 21st Century eindrucksvoll bewiesen. Die Soundtracks, die übrigens alle im Audioformat vorliegen, wurden perfekt auf den jeweiligen Tisch abgestimmt und überzeugen durch melodische Komposition bzw. glasklaren Klang. So bietet beispielsweise der Tisch Babewatch fetzigen Rock `n` Roll, während man bei Law'n Justice hammerharte Technobeats zu hören bekommt. Etwas störend wirken allerdings die ständigen Überblendungen: sobald ein Special aktiviert wird, bekommt man eine entsprechende Einspielung, die dann das gerade laufende Musikstück unterbricht. Dennoch: eine gelunge CD-ROM-Version ohne Schnörkel.

Oliver Menne ■



Pinball Illusions verfügt über vier verschiedene Auflösungen. Unter 320x200 läuft das Spiel aber auf langsamen Rechnern am besten.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 450 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler an einem Rechner

RANKING

Flippersimulation

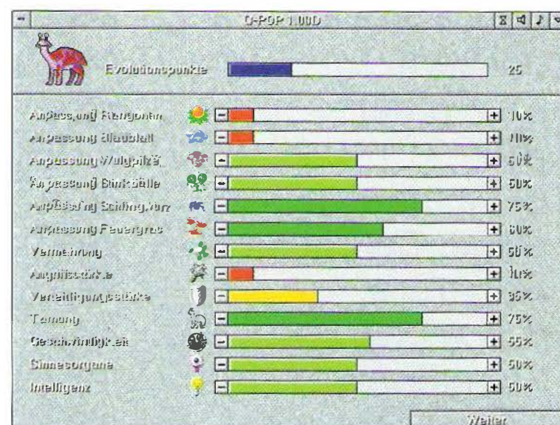
Grafik	72%
Sound	89%
Handling	87%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Q-Pop

Krieg der Knud

Haben Sie schon einmal grün-gelbe Rüssel-Kiwis mit Erdbeeren kämpfen sehen? Oder rosa Kühe mit sechshörnigen Schleim-Schnecken? Nein? Dann sollten Sie sich einmal Q-Pop anschauen. Das witzige Gemetzel läuft unter Windows und gehört zur Kategorie der Strategiespiele für zwischendurch...



Hier werden die Evolutionspunkte verteilt. Den rosa Kühen schmecken momentan Schlingwurzeln am besten.



Die Planetenoberfläche während der 2D-Actionsequenzen. In der Bildmitte paaren sich gerade zwei Schleimschnecken. Der Killerpilz wittert hingegen ein köstliches Mahl.

Mit dem im bunten Comic-Look daherkommenden Evolutions-Simulator startet das neue Hamburger Label Kiwigames, bisher eher durch die Programmierung von Werbespielen aufgefallen, die ersten Gehversuche im Vollpreisbereich und gerät dabei keineswegs ins Stolpern. Bei Q-Pop übernehmen Sie eine von sechs putzigen Rassen und sind fortan für das Überleben Ihrer Spezies auf einem kleinen, unbekannten Planeten irgendwo in der Galaxis verantwortlich. Die Oberfläche des Planeten ist in jeder Spielrunde einer leichten Veränderung unterworfen. Es gibt kleinere Vulkanausbrüche oder Überschwemmungen, die die Landmasse verändern, der Bewuchs wechselt aufgrund von Temperaturschwankungen usw.
Unvorhersehbare Ereignisse sorgen zudem stets für Abwechslung und verlangen nach Flexibilität und raschen Entscheidungen. Sie sollen Ihre Rasse natürlich allen Unbilden und Katastrophen zum Trotz zur Vorherrschaft auf dem kleinen Himmelskörper führen, Charles Darwin läßt grüßen. Bis zu sechs Spieler können an einem Rechner an den Start gehen und ihr Glück versuchen. Spielt man allein, simuliert Gevatter PC die übrigen Rassen. Der Planet ist so winzig, daß sich nach sehr kurzer Zeit zwangsläufig Reibereien zwischen den Rassen ergeben. Es geht, wie so häufig, um die Sicherung der besten Futtergründe für Ihre Art. Als Nahrung stehen auf unserem Planeten sechs Futterpflanzen zur Verfügung, die grundsätzlich alle gemampft werden können. Erfolgreiche Arterhalter sorgen für eine baldige Spezialisierung der eigenen Rasse auf einige Futterpflanzen. Spezialisieren können Sie sich, indem Sie Evolutionspunkte auf zwölf verschiedene Eigenschaften verteilen. Haben Sie zu Beginn des Spiels Ihre Tierchen z. B. überwiegend in Gebieten mit der Futterpflanze Stinkball plaziert, sollten Sie

Statement



Wirkt Q-Pop auf den ersten Blick wie ein Kinderspielzeug, so entdeckt man nach einiger Spielzeit, daß sich doch erstaunlich viel Spieltiefe hinter der Knuddel-Grafik verbirgt. Der absolut witzige Screensaver und die putzigen Animationen lassen das Spiel endgültig zu einem lohnenswerten Kauf werden. Q-Pop ist sicher nicht vergleichbar mit Strategiemonstern vom Schlage eines CivNET, Ascendancy oder etwa Crusade, aber in der Kategorie der Spiele für zwischendurch hat es auf jeden Fall seinen Existenzberechtigung.

delmonster

jetzt die Anpassung an diese Futterart erhöhen. Natürlich dürfen Sie auch die anderen Merkmale nicht vernachlässigen, eine gute Vermehrungsquote sorgt für den Nachwuchs der Art, etwas Intelligenz hat auch noch keiner Rasse geschadet, und eine üppige Verteidigungsstärke hat bereits so manchen Angreifer beeindruckt.

Nachwuchs-Darwins

Nach der Punkteverteilung folgt der eigentliche Clou von Q-Pop: in einer etwa einminütigen Echtzeitsequenz steuern Sie ein einzelnes Tier Ihrer Rasse stellvertretend für alle anderen über die 2D-Oberfläche des Planeten. Innerhalb dieser Minute sollten Sie möglichst ausreichend Nahrung zu sich nehmen, das eine oder andere Weibchen beglücken und etwaige Eindringlinge aus Ihrem Gebiet vertreiben. Mit der Maus oder Tastatur steuern Sie Ihr williges Männchen in vier mögliche Richtungen, ein Scanner zeigt Ihnen an, wo sich Nahrung, Weibchen oder etwa Gegner befinden, und los geht´s. Per simplem Mausklick dürfen Sie fressen, wenn Sie sich auf einem Feld mit einer Futterpflanze befinden. Jetzt zahlt sich eine Anpassung an die Pflanze aus; je höher diese ist, desto mehr Energie können Sie aus der Nahrungsaufnahme gewinnen. Einen bestimmten Level müssen Sie erreichen, sonst wird Ihre Art nicht ausreichend mit Futter versorgt, und einige Tiere sterben aus. Hoppeln Sie mit ihrem stets paarungswilligen Männchen auf das Feld neben einem Weibchen, wird der Paarungsakt vollzogen. Herrlich animiert liegen die beiden putzigen Tierchen miteinander im SVGA-Clinch, umweht von Herzchen und unter comicmäßigen Ahhhs und Ohhs. Kurz darauf lächelt ein Junges vom Screen, und die Jagd nach mehr Nahrung oder dem nächsten Weibchen geht weiter. Leider tummeln sich auf der Planetenoberfläche aber auch fleischfressende Pilze und stets hungrige Tyrannosaurier. Trifft Ihr Tierchen auf diese Gesellen, kommt es zu einer animierten Kampfsequenz, je nach Eigenschaftswerten mit gutem oder schlechtem Ausgang für Ihre Rasse. Nach der Actionszenerie wird berechnet, wie erfolgreich Sie bei der Erhaltung Ihrer Art waren, entweder dürfen Sie zusätzliche Tiere auf dem Planeten plazieren oder Ihre Rasse verschwindet nach und nach von der Bildfläche. Pech gehabt! Verschiedene Spielmodi erlauben ein Spielende nach wenigen Runden oder den Kampf bis zum bitteren Ende. Zum Spiel wird übrigens als Bonus ein Screensaver mit den lustigsten Animationen der Tierchen mitgeliefert. Sehenswert.

Christian Bigge

Der Spielverlauf



Langsam aber sicher verschwinden einige Rassen von der Planetenoberfläche.



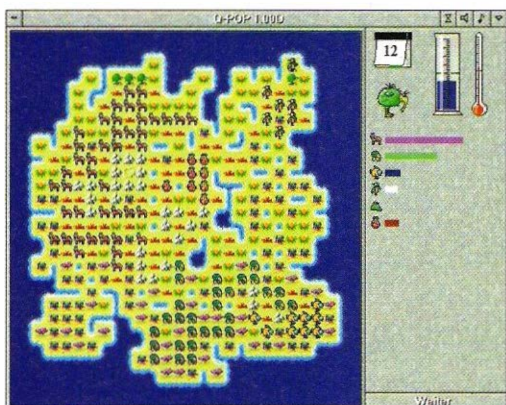
Jetzt sind nur noch zwei Rassen übrig, das bedeutet Krieg!



Rückschläge müssen häufig hingenommen werden. Hier sorgt ein verseuchter Meteorit für üble Mutationen.



Die rosa Kühe haben es geschafft. Nur noch eine Schleimschnecke versteckt sich auf der südöstlich entstandenen Insel. Der Sieg ist nahe.



In der rechten oberen Ecke werden der Wasserstand der Küstenregionen und die Temperaturen angezeigt. Beide Skalen sollten Sie stets genauestens beobachten.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD 12 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu sechs Spieler an einem Rechner

RANKING

Strategiespiel

Grafik	71%
Sound	64%
Handling	76%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kiwigames
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ungenügend

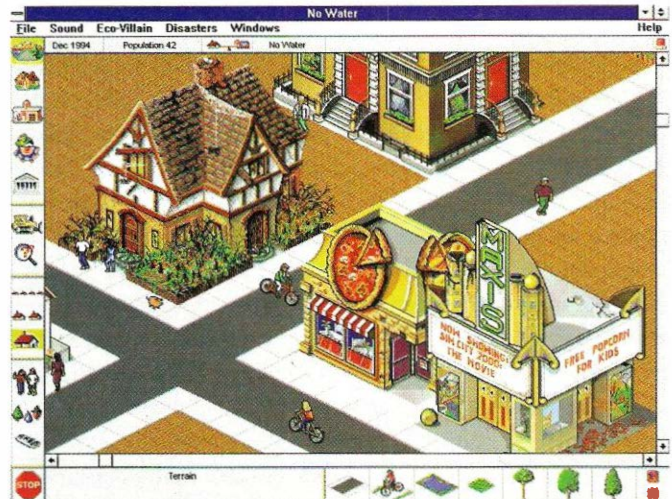
SimTown

Simcity für Kinder

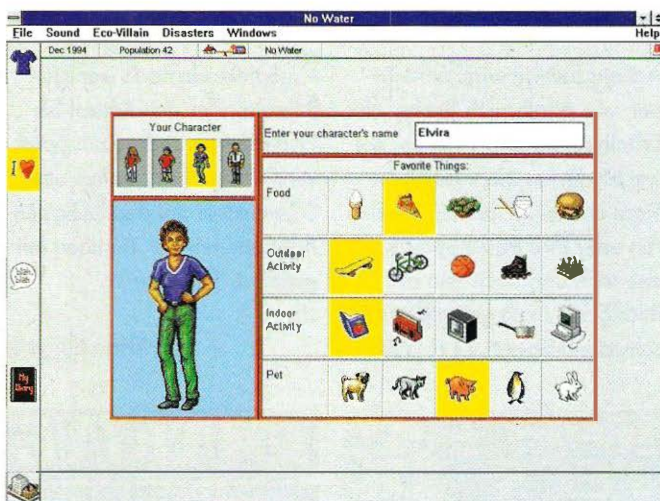
Education-Programme sind zur Zeit der große Renner. So ist es kaum verwunderlich, daß auch Maxis mit SimTown ein SimCity für Kinder anbietet.

SimCity war ohne Übertreibung eines der erfolgreichsten Computerprogramme überhaupt. Nur für Kinder waren die ökologischen und ökonomischen Gesichtspunkte, die einen Großteil des Vorgehens bei SimCity beeinflussen, doch noch etwas zu hoch. Genau an diese Altersgruppe von acht bis zwölf Jahren richtet sich jetzt SimTown. Die Zusammenhänge von SimCity wurden bei SimTown so weit es geht vereinfacht. Die Bevölkerung braucht Wasser und Nahrung, sonst zieht sie aus. Zum Bauen werden Bäume benötigt, und die Müllvernichtung und Reinigung der schlechten Luft wird mit Hilfe von Credits erledigt, die man für jeden überstandenen Monat erhält.
Auch das Bebauen der Landkarte hat sich leicht geändert. In SimTown bestimmen Sie selbst, welche Häuser gebaut werden. Dabei müssen Sie aber immer die Waage in der oberen Leiste im Auge behalten, die Ihnen das Verhältnis von Geschäften zu Wohnungen zeigt.
Die Gebäude wurden bei SimTown völlig auf das anvisierte Publikum zugeschnitten, so daß man die tollsten Strohhütten, Geisterhäuser und Raumstationen bauen kann. Aber neben Häusern können auch noch andere Sachen wie Straßen, Bäume und Grünflächen angelegt werden. Als neues Gimmick kann bei SimTown eine eigene Person erschaffen werden, deren Hobbys man selbst bestimmen kann und die dann über ihr ganzes Leben ein Tagebuch führt. Doch auch die anderen Bewohner der Stadt können befragt werden, um herauszubekommen, wie die Stadt zu vervollkommnen ist.

Lars Geiger ■



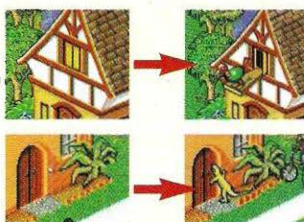
Viele kleine Details können bei SimTown entdeckt werden. So gibt es in der aufzubauenden Kleinstadt zum Beispiel Popcorn-Stände und Pizzaschuppen.



Auch die zahlreichen Menüs und Funktionsfelder wurden kindgerecht getrimmt. Die aussagekräftigen Symbole sind leicht verständlich.

Animationen

Jedes Haus in SimTown kann mit einigen versteckten Animationen aufwarten. Wenn man den richtigen Gegenstand einfach einmal links anklickt, können die lustigsten Sachen passieren, hier nur ein paar Beispiele:



Statement



Für Kinder ist Simtown sicherlich ein Spaß: Städte bauen, Animationen suchen und dabei auch noch einiges über die Grundvoraussetzungen der Ökonomie und Ökologie zu lernen, bereitet auch schon den Kleinsten Vergnügen. Die Minuspunkte des Spieles fallen für diese Altersgruppe auch eher weniger ins Gewicht. Für Fans von SimCity 2000, die sich mit SimTown neue Herausforderungen erhoffen, ist das Spiel dagegen ABSOLUT nichts!

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib ●
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 22 MB	General Midi
CD 25 MB	Audio

REQUIRED
386, 8 MB RAM, Windows 3.1, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Education-Simulation

Grafik	82%
Sound	83%
Handling	73%
Spielspaß	72%

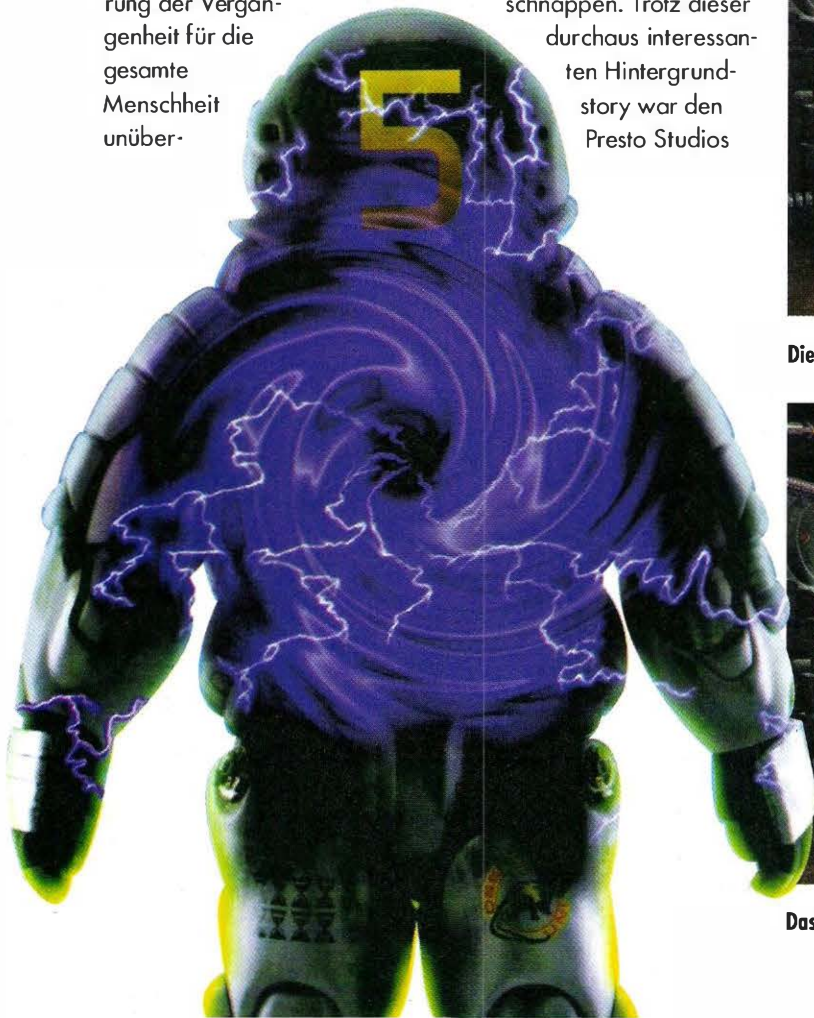
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

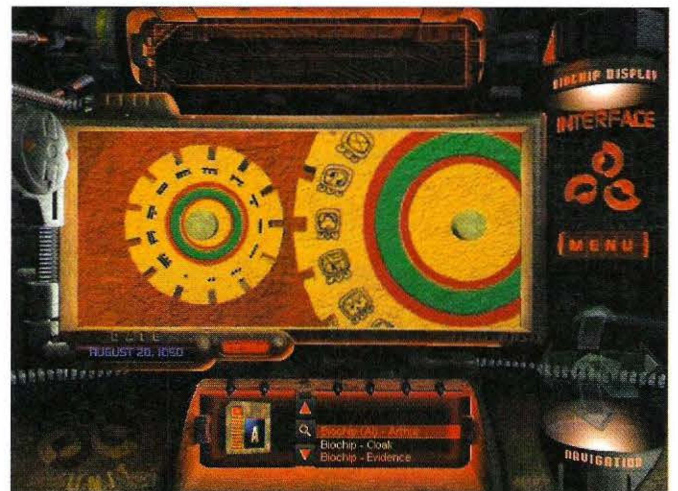
Buried in Time

Zeit zum Träumen

Aus „Zurück in die Zukunft" weiß wohl jedes Kind: wer in die Vergangenheit zurückreist, darf dort keine Dummheiten anstellen. Denn was in der Zukunft der veränderten, und somit vergangenen, Gegenwart sonst blüht, ist ein überaus tückisches „Zeitparadoxon". In „The Journeyman Project" war es Ihre Aufgabe, einen Strolch, der genau diese eherne Grundregel brechen wollte, rechtzeitig dingfest zu machen. Im zweiten Teil des Multimedia-Adventures werden Sie jetzt selbst bezichtigt, auf einer Ihrer Zeitreisen fatalerweise in die Vergangenheit eingegriffen zu haben.

Es ist doch immer dasselbe: was man am liebsten tun würde, wird einem von irgendjemandem prompt verboten. Und wer sich schon einmal gedacht hat: „Wenn es eine Zeitmaschine gäbe, würde ich dies und jenes ganz anders machen", muß auch hier enttäuscht werden. Denn „was licht, des bicht", wie die Bayern sagen - im Klartext: da eine unüberlegte Veränderung der Vergangenheit für die gesamte Menschheit unüberschaubare Folgen hätte, sollten Zeitmaschinen nur mit Bedacht eingesetzt werden. Zum Beispiel von den Leuten der Temporal Security Agency, deren Aufgabe es im nächsten Jahrtausend ist, die Welt vor Vergnügungsreisen unbedachter Zeittouristen zu schützen. Als Agent Nr. 5 in jener Behörde waren Sie in The Journeyman Project damit betraut, einen jener Strolche zu schnappen. Trotz dieser durchaus interessanten Hintergrundstory war den Presto Studios nur mäßiger Erfolg mit ihrem Spiel beschert: wegen erheblicher Mängel in Spielbarkeit und Rätseltiefe mußte man sich einiges an Spott gefallen lassen. Für den zweiten Teil des Zeitmaschinen-Epos hat man sich in technischer Hinsicht mehr Mühe gegeben: die vorberechneten Videoclips auf den drei (!) CDs wirken detaillierter und laufen diesmal allesamt ruckfrei über den Windows-Bildschirm.





Die Puzzles und Rätsel bei Buried in Time sind nicht von schlechten Eltern.



Das Interface wird in einem vorbildlichen Tutorial erklärt.



Tolle Grafiken machen noch lange kein tolles Spiel: besonders, wenn der Sound wie bei Buried in Time stockt und krächzt.

Statement



Puzzle-Fanatiker kommen auch in diesem Multimedia-Adventure leider etwas zu kurz, da die drei Spiel-CDs wirklich zu 99 Prozent mit Grafik und Sound gefüllt sind und die verbleibende Handvoll Rätsel nicht gerade einfallsreich sind. Als Kinofilm zum Mitspielen kann sich Buried in Time aber durchaus sehen lassen: bei den ausgesprochen schönen Videoclips und der eingängigen Musik kommt teilweise sogar besinnliche Stimmung auf. Auch den Schauspielern muß für Ihre Leistungen Achtung gezollt werden, ebenso wie den Grafikern, die die Schauspieler optisch perfekt in die vorberechneten Hintergründe eingebettet haben.

Time Bandits

Das Thema von Teil 1 wurde wieder aufgegriffen, aber der Gedankenfaden noch ein bißchen weiter gesponnen. Diesmal werden Sie, wieder in der Rolle von Agent Nr. 5, verdächtigt, in den Verlauf der Geschichte eingegriffen zu haben. Und da dererlei Eingriffe im nächsten Jahrtausend zu den schlimmsten Kapitalverbrechen gehören, müssen Sie sich schnell etwas überlegen, um Gegenbeweise zu liefern. Die zündende Idee: Sie reisen kurzerhand noch einmal um zehn Jahre in der Zeit zurück und beauftragen Ihr eigenes Ego, sich um die Angelegenheit zu kümmern. Ihre Nachforschungen führen Sie auch diesmal wieder durch die unterschiedlichsten Zeitepochen. Hauptorte sind das mittelalterliche Schloß von König Richard Löwenherz, Leonardo da Vincis Werkstatt und eine untergegangene Maya-Kultur, außerdem eine Raumstation sowie Ihr „zukünftiges" Zuhause. Der Zeitsprung-Anzug, der Agent 5 bereits in Teil 1 bekleidete, glänzt diesmal durch einige neue Optionen. Anstatt der gewohnten Bewegungen in nur zwei Dimensionen, kann man in vielen Szenen jetzt auch nach oben und unten schauen. Für ein Adventure ist die Möglichkeit, Gegenstände aufzunehmen und beim Lösen von Puzzles einzusetzen allerdings etwas zu kurz gekommen. Findet man in einem Raum überhaupt einmal ein Item, das aufgenommen werden kann, so kommt es beispielsweise sogar darauf an, von welcher Himmelsrichtung man sich dem Objekt nähert, da dieses jeweils nur von einer Seite erreichbar ist. Ansonsten kann an der Ausstattung nichts bemängelt werden, zu jedem Objekt gibt es nette Detailinformationen, und dem Spieler stehen in seinem Sprung-Anzug eine Reihe von „Bio-Chips" zur Verfügung, die bei Spezialaktionen (z. B. Unsichtbarkeit usw.) oder bei Datenrecherchen nützlich sind. Jedem Kaufinteressierten muß trotzdem klar sein, daß für die Gesamtspielzeit von Buried in Time - im Gegensatz etwa zu Myst - nicht die Anzahl der Adventure-Puzzles maßgeblich ist (die Spieltiefe ist eher vergleichbar zu Vollgas), sondern die Länge der Videoclips.

■ Thomas Borovskis

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 1500 MB	Audio

REQUIRED
486er, 8 MB, SVGA, Windows 3.1

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB, SVGA, Windows 3.1

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Fade to Black

Conrad strikes

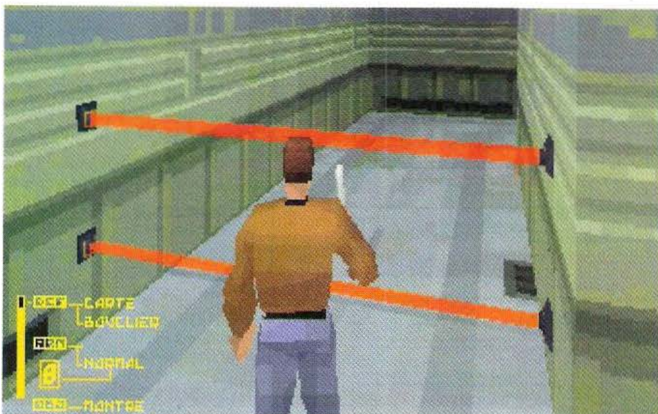
Zwei Jahre ist es her, daß Delphine Software mit Flashback, dem Nachfolger von Another World, eines der besten Plattform-Spiele auf dem PC entwickelt hat. Mit Fade to Black versucht jetzt Delphine, auch im „dreidimensionalen Raum" neue Zeichen zu setzen.



Conrad B. Hart, der Held der Reihe, hat mal wieder Ärger am Hals. Nachdem er am Ende von Flashback endlich sein Gedächtnis zurückbekommen und auf dem Weg zur totalen Erinnerung eine nicht unerhebliche Zahl von Gegnern in die ewigen Jagdgründe verfrachtet hatte, geht es auch diesmal wieder gleich richtig zur Sache. Conrad sitzt zu Beginn des Spiels in einem Gefängnis der Morphs ein. Die Morphs sind eine außerirdische Rasse, die im 22ten Jahrhundert das ganze bekannte Universum besetzt haben. Erst kürzlich hatten die Morphs beschlossen, die Menschheit mit Hilfe einer geheimen, auf einem Raumkreuzer kurz vor der Vollendung stehenden Apparatur fernzusteuern. Klar, daß dies für Aufruhr sorgt, als die Rebellentruppen der Menschen davon Wind bekommen...

Terminator

Das Besondere an den Morphs ist, daß sie - Terminator 2 läßt grüßen - jede beliebige Form



Hin und wieder hat man es mit einfachen Rätseln zu tun. Wie kommt man zum Beispiel an dieser Lasersperre vorbei?



Das Rätsel läßt sich mit Hilfe des kleinen Kampfroboters lösen. Sobald dieser über die Kontaktplatte fährt, ist der Weg frei.

back

annehmen können. Da die Morphs aber wie ein Ameisenstab streng hierarchisch aufgebaut sind und sogar das Denken den Vorgesetzten überlassen, ist ihnen nur durch die Vernichtung des zentralen Hirns beizukommen. Genau diese Aufgabe hat sich Conrad gesetzt, als er aus seiner Zelle ausbricht und sich zur Rettung der Welt aufmacht. 13 verschiedene Welten (Levels) muß Conrad durchqueren, bis es zum großen Showdown kommt. Dabei werden immer wieder sehr gute, gerenderte Animationen eingeblendet, die zusammen mit den gelegentlich übermittelten Nachrichten für eine sehr gute Hintergrundstory sorgen.

Architektur

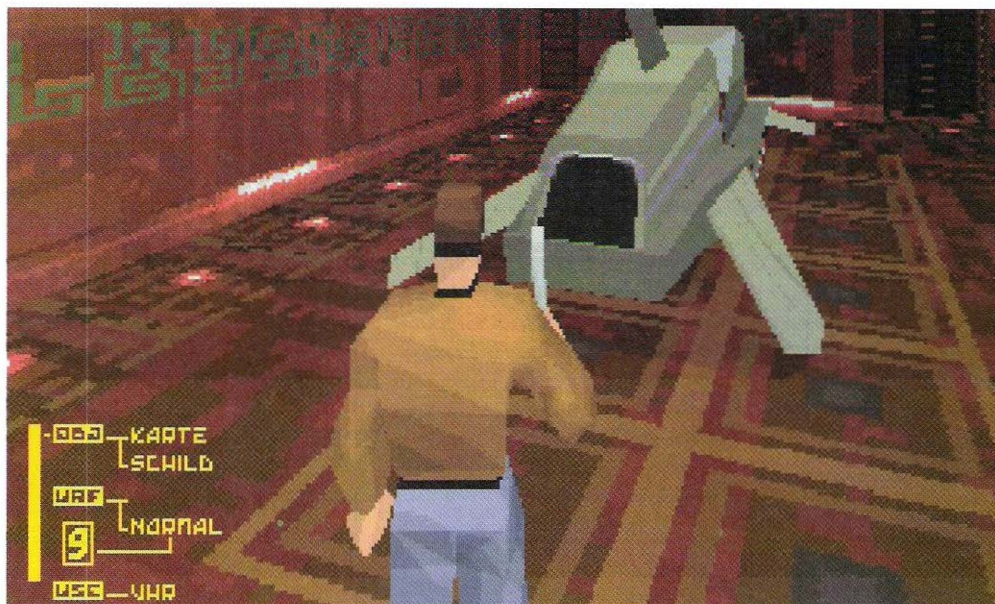
Die einzelnen Welten wurden sehr durchdacht aufgebaut, so daß man im Gefängnis am Anfang des Spiels nicht nur die typischen Zellen, sondern auch



In der Kantine kommt es zu einer Schießerei. Hier findet man zahlreiche Einrichtungsgegenstände, hinter denen man sich verstecken kann.



Dieser Läufer erinnert stark an die Roboter aus Star Wars.

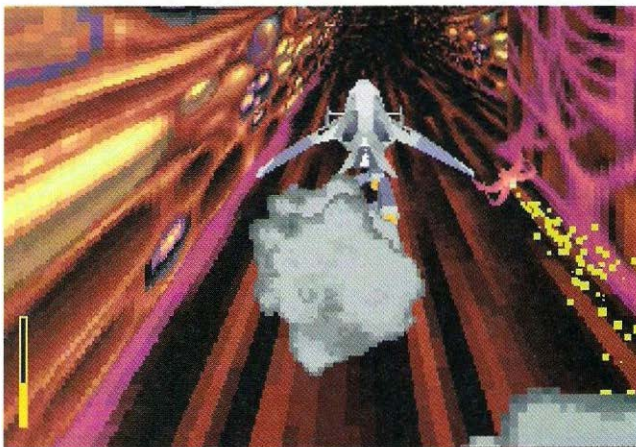


Nicht nur Möbel und Gegner findet man in den Gängen, gelegentlich gerät man auch an Fortbewegungsmittel, mit denen man sich schneller durch die garstige Welt bewegen kann.

Sonderlevel

Normalerweise bewegt sich Conrad laufend oder eher rennend durch die verschiedenen Levels. Doch zweimal wird auch in einen anderen Modus umgeschaltet. Einmal wäre da das Bubble Boat, mit dem Conrad ein großes labyrinthartig angelegtes Gängesystem durchsuchen muß. Das Bubble Boat ist dabei angenehm zu steuern. Mit den Cursortasten wird die Richtung und die Höhe bestimmt, der Schub wird mit der Minustaste gegeben. Dieser Level ist mit seinen vielen Brücken einer der schönsten überhaupt. Ein zweites Mal geht es gegen Ende des Spiels in ein Flugobjekt. Diesmal handelt es sich um einen schnellen Jäger, und dementsprechend hektisch ist auch der Spielablauf. Ganz im Sinne eines 3D-Shooters fliegt man durch einen langen Gang und muß alle auftauchenden Gegner mit Hilfe der Bordkanone erledigen. Das Streifen der Wände ist hier im Gegensatz zum Bubble Boot tödlich und wird sofort mit einer weiteren eindrucksvollen Todessequenz „belohnt."





Grafisches Feuerwerk

Was Delphine Software mit Fade to Block auf den Spieler losläßt, konnte in dieser Qualität auf dem PC noch nicht gesichtet werden. Ganz egal, für welche der drei angebotenen Auflösungen (320x200, 320x240 und 640x400 Bildpunkte) man sich entscheidet, man bekommt immer phantastische Grafiken geboten. Die Animationen Conrads im 3D-Raum wurden mit Hilfe einer 3D-Rotoskopie gewonnen. Dafür wurden realen Personen schwarze Anzüge mit Reflektoren angezogen, mit denen Sie vor einer Infrarot-Kamera agierten. Diese Aufnahmen wurden digital weiterverarbeitet, so daß Conrad über eine ungeheure Vielzahl an verschiedenen Bewegungen verfügt und diese genauso realistisch und geschmeidig ausführen kann, wie vor zwei Jahren in der zweidimensionalen Ebene von Flashback. Die Animationen übertreffen aufgrund dieser Technik die aus anderen Produkten wie Alone in the Dark, Little Big Adventure oder Ecstatica bekannte Kost bei weitem. Conrad kann seitwärts gehen, sich in der Hocke bewegen und auch vorsichtig mit dem Kopf um die Ecke schauen, um Gegner zu erledigen, bevor er von ihnen erledigt wird. Doch nicht nur die Animationen der Akteure wurden gekonnt in Szene gesetzt, auch die 3D-Umgebung wurde liebevoll animiert. Da spucken kleine Vulkane Feuer oder von den Wänden fließt eine braune Brühe. Last but not least dürfen natürlich die vielen gerenderten Zwischensequenzen nicht unerwähnt bleiben. Hier zeigt sich einmal mehr, was SGIs leisten können.

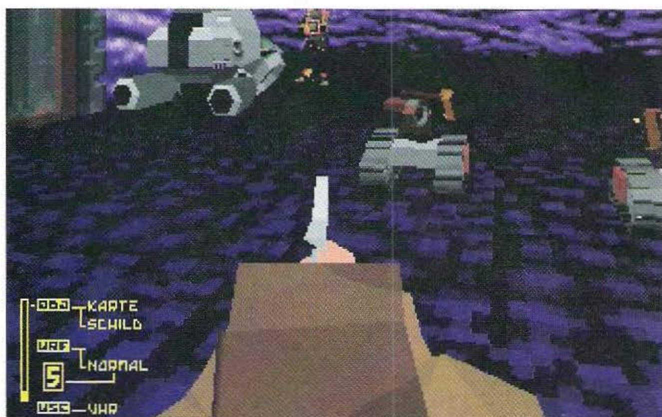
Menü







Mit einem Druck auf die ESC-Taste kommt man in ein Menü, in dem man Spielstände speichern und laden und auch Spieloptionen, wie zum Beispiel den Grafikmodus oder die Schwierigkeit der Kämpfe verändern kann. Weiterhin können hier auch bereits gesehene Videosequenzen abgespielt werden. Selbst dieses Menü wurde grafisch aufwendig gestaltet. Ob nun beim Wählen des Speicherplatzes, beim Ändern einer Option oder beim Aussuchen der gewünschten Videosequenz, immer wird eine neue Animation geboten, die selbst auf einem nur den Mindestanforderungen entsprechenden 486er mit hoher Geschwindigkeit abläuft.



Manchmal steht man zu Beginn eines neuen Levels mitten zwischen vielen Gegnern. Hier sollte man sich schnell ein Versteck suchen und die Feinde einzeln ausschalten. Wenn es erst einmal so aussieht wie auf diesem Bild, ist meistens schon alles verloren. Nur gezielte Schüsse können Sie vor dem Verderben retten. Ein kühler Kopf ist dabei wichtigste Voraussetzung.

eine Kantine und eine Krankenstation findet. Auch sonst sind die Räume nicht leer, sondern wurden mit allerlei verschiedenen Möbelstücken ausstaffiert. Allerdings sollte man unnötiges Verrücken der zahlreichen Gegenstände möglichst vermeiden, denn die Sensoren der Morphs sind überall. Kleines Beispiel: freut man sich in der Kantine über die Entdeckung einer kleinen Tellermine, so ist die aufkommende Euphorie nur von kurzer Dauer, denn die durch den Alarm aufgescheuchten Wachen warten schon hinter der nächsten Ecke. Daher sollte man zunächst einen Sektor komplett unter die Lupe nehmen und alle Morphs erledigen, bevor



Einige Gegner kann man mit der konventionellen Waffe nicht erledigen. Hier muß man schon stärkere Geschütze wie zum Beispiel eine Hüpfmine auffahren. Ein grandioser Effekt...



Auch dieser Anblick spricht für einen schnellen Tod. Dieser Gegner hat scharfe Krallen, mit denen er Conrad blitzartig aufspießt.

Effektvoller Tod

Waren es früher die Spiele der Space Quest-Reihe, die die meisten Todessequenzen vorzuweisen hatten, so kann Fade to Black ohne Probleme an diese Tradition anknüpfen. Alleine 18 verschiedene Todessequenzen haben wir gezählt, vielleicht sind uns aber auch noch einige durch die Lappen gegangen.

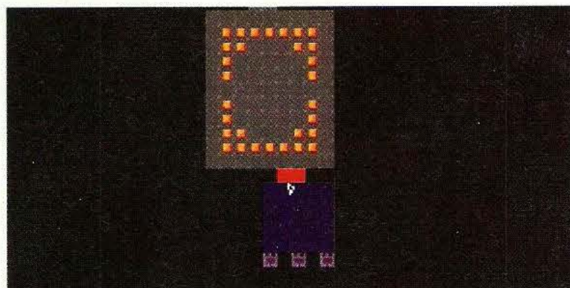






Automapping

Zwar verfügt Fade to Black über ein Automapping, sehr effektiv ist es aber nicht. Weder Scrollen noch das Einfügen von persönlichen Notizen ist möglich. Doch da die Rätsel des Spiels größtenteils von der Natur sind: „Wie bringe ich welchen Gegner um die Ecke", ist das Automapping auch nicht so wichtig.





Die Krankenstation zeigt eindrucksvoll, auf wie viele Details beim Spiel geachtet wurde. Wenn man Pech hat, wacht der Patient auf und ruft die Wachen. Schnelles handeln ist also angesagt.

man nach den Extras schielt. Der Sound paßt bestens zur Atmosphäre des Spiels. Thematisch passende, aber unaufdringliche Melodien bilden einen ruhigen Geräuschpegel im Hintergrund, der aber nie als störend empfunden wird. Die Soundeffekte, wie beispielsweise der Schuß eines Lasers oder das Öffnen einer Tür, wurden gekonnt und rauschfrei digitalisiert und passen perfekt zur jeweiligen Aktion.

Lars Geiger ■

Statement



Wenn man Fade to Black das erste Mal startet, fühlt man sich aufgrund der üppig belegten Tastatur hoffnungslos überfordert. Ständig wandert der Blick auf die Tastenbelegung, um noch einmal nachzuschauen, wie man jetzt „um die Ecke schaut". Doch wenn man an dem Punkt angelangt ist, daß man frustriert das Handtuch werfen möchte, sollte man sich einfach einmal die Demo ansehen. Ohne Probleme lugt Conrad hier um die Ecken, versteckt sich hinter Kisten und erschießt Gegner, bevor sie ihn überhaupt bemerkt haben. Wenn Sie das Spiel so beherrschen - und das dauert zugegebenermaßen einige Stunden - dann macht es auch richtig Spaß! Dann kommt es auf, das oft zitierte James Bond-Feeling: einer gegen alle, und das mit unendlich viel Munition!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 68 MB	General Midi
CD 485 MB	Audio

REQUIRED
486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

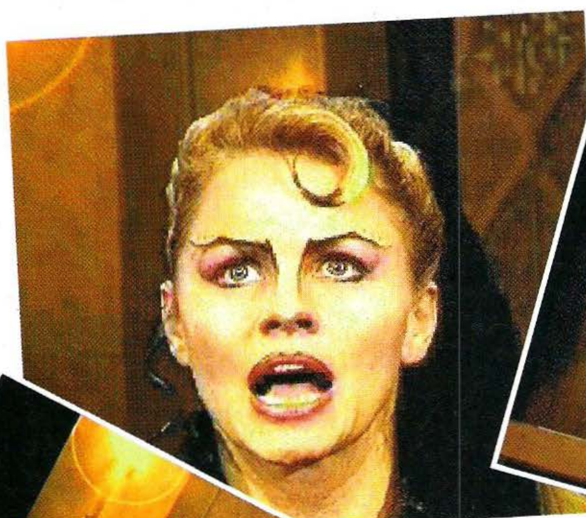
Action-Adventure

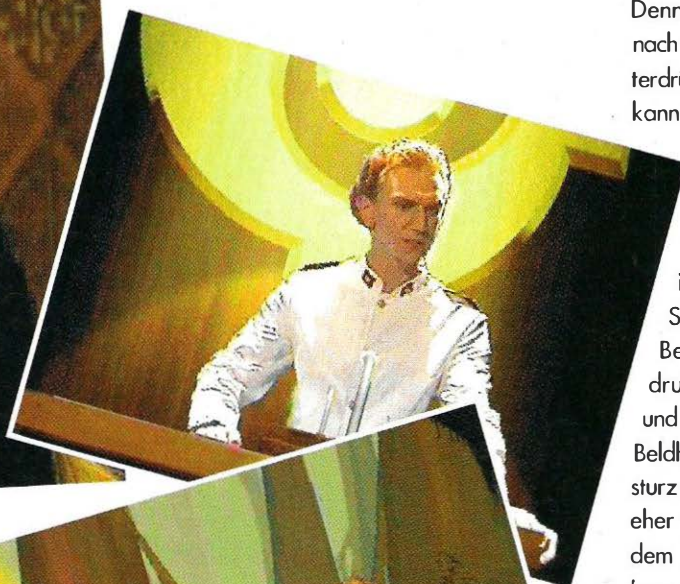
Grafik	88%
Sound	86%
Handling	72%
Spielspaß	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Delphine/EA
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Schatten des Imperiums (Battle Isle 3)

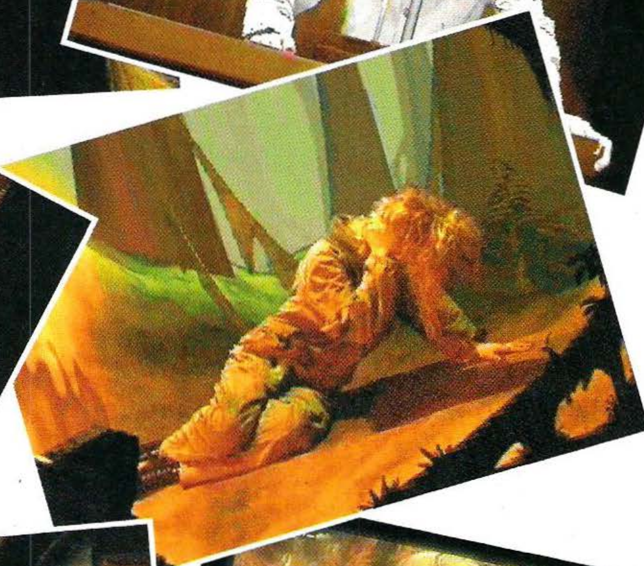
Schattentheater

In Kürze werden wir Zeuge einer historischen Stunde: Schatten des Imperiums, dritter Teil der Battle Isle-Saga und trotz des etwas irreführenden Titels weder verwandt noch verschwägert mit der Star Wars-Mythologie, ist eines der ersten Spiele, das ausdrücklich für Windows 95 entwickelt wurde. Ob es sich auch mit Ihrem liebgewonnenen Windows 3.11 verträgt und was sich das Blue Byte-Team darüber hinaus hat einfallen lassen, enthüllen wir auf den kommenden Seiten.

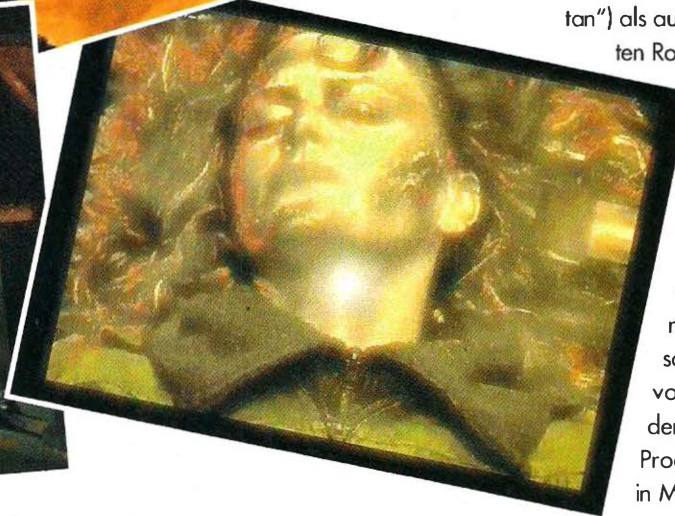






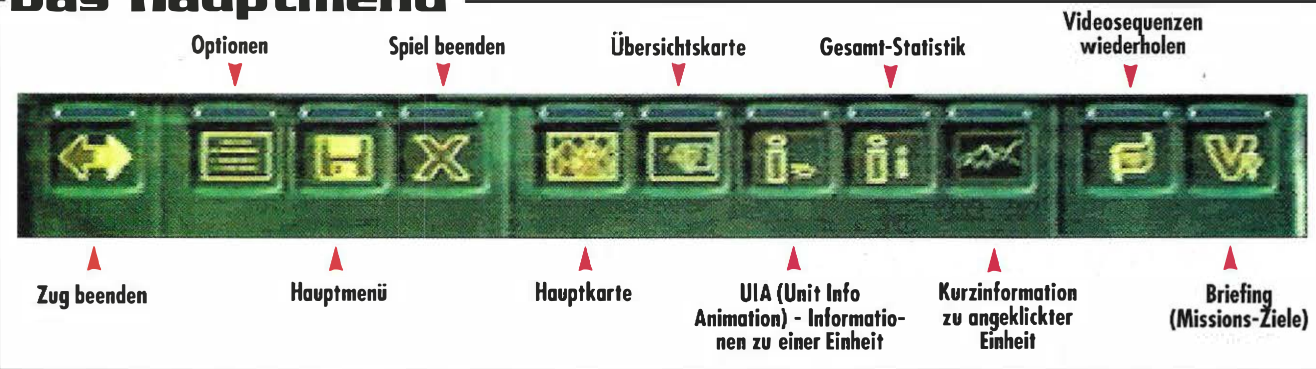






Im erlesenen Zirkel weiblicher Computerspiel-Helden begrüßen wir in diesem Monat die resolute kaiische Botschafterin Caro, die mit der selbstsüchtigen Politik von Ben Harris, Sohn des mittlerweile pensionierten irdischen Feldherrn Val Harris, so ihre Probleme hat. Denn die stolzen Kais werden nach wie vor von den Drulls unterdrückt; letztere haben ja bekanntlich nach dem Sieg über das närrische Computersystem Titan Net die Vorherrschaft auf Chromos übernommen. Als es im Parlament zum offenen Streit zwischen Caro und Ben kommt, verläßt sie die drullische Hauptstadt Callwa und jettet entnervt auf die Insel Beldhar. Sie überlebt den Absturz ihres Flugzeugs und macht eher zufällig Bekanntschaft mit dem letzten der einstmals zwölf Imperatoren. Zusammen starten sie eine noch nie dagewesene Militäraktion gegen den verhaßten Ben Harris.
Sie verstehen nur Bahnhof? Dann haben Sie vermutlich sowohl die bisherigen Battle Isle-Folgen samt der dazugehörigen Daten-Disketten bzw. -CD-ROMs (zuletzt „Das Erbe des Titan") als auch die vielbeachteten Romane von Stefan Piasecki verpaßt. Denn dieses bunte Völkergemisch inklusive der bizarren Persönlichkeiten entstammt der Story rund um DAS deutsche Strategiespiel von Blue Byte. Nachdem monatelang der Programmiererschweiß in Mülheim/Ruhr offen-

Das Hauptmenü



sichtlich gleich literweise geflossen ist, wird Teil 3 aller Voraussicht nach im September in den Regalen der Händler zu finden sein und mit einer langen Liste neuer Features - vorrangig kosmetischer Natur - aufwarten.

Evolution statt Revolution

Wie die Vorgänger und der Spin-Off History Line 1914-1918 beruht Schatten des Imperiums auf dem bekannten Nectaris-Spielprinzip, bei dem ein imaginäres Schlachtfeld gedanklich und optisch in Hexagone, also schnöde Sechsecke, unterteilt wird. Darauf versammeln sich Streitkräfte von bis zu zehn verschiedenen Parteien, die ihre Einheiten rundenweise zu Wasser, zu Lande und in der Luft durch das Szenario kommandieren - Mausklick genügt. Wie weit ein Panzerwagen, U-Boot oder Jagdbomber vorrücken darf, hängt von den verschiedensten Faktoren ab: So lassen z. B. die Launen des Wetters hin und wieder selbst den gerissensten Strategen verzweifeln, denn Bodentruppen tun sich in sumpfigem Gelände sicherlich schwerer als auf trockenem, befestigtem Terrain. Die Tankfüllung entscheidet zudem über die Reichweite, d. h. wie viele Felder vorangeprescht werden darf. Wird eine Einheit in der Nähe einer gegnerischen Division plaziert, kommt es meist zu einer Kampfhandlung, die man auf Wunsch „live" auf dem Bildschirm verfolgen darf. In die Entscheidung über Sieg oder Niederlage fließen u. a.

Mehr-Wert

Battle Isle 3 bietet neben den 20 Kampagnen insgesamt acht Mehrspieler-Karten, die für eine bestimmte Anzahl von Strategen (2, 3, 4 oder 6) ausgelegt sind. Nacheinander darf jeder Spieler seine Züge vornehmen und sieht dabei selbstverständlich nur die Gebiete, die von seinen Heeresteilen bzw. Radaranlagen abgedeckt werden. Als besondere Spezialität dürfen Sie Allianzen zwischen einzelnen Parteien nach Belieben festlegen. Der Netzwerk-Modus wurde gegenüber Erbe des Titan nochmals überarbeitet: Wie üblich können Sie selbst ein neues Netzwerk-Spiel für bis zu sechs Mitspieler starten oder sich in eine bestehende Partie einklinken. Dabei muß nur zum Abruf der Züge der Vorgänger auf das Netz zugegriffen werden.



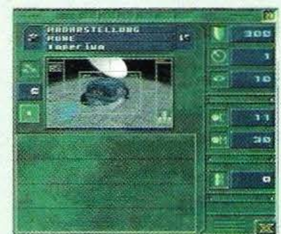
Frischzellenkur

Sämtliche Anzeigen, Statistiken und Info-Fenster wurden völlig überarbeitet, wie dieser Vergleich zwischen Battle Isle 2 und Schatten des Imperiums zeigt.

SDI | **Battle Isle 2**



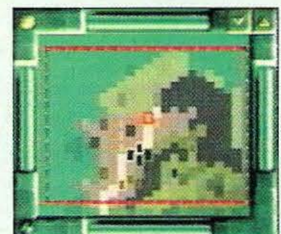

Benutzeroberfläche

Einheitenfenster



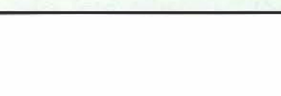

3D-Kampfbildschirm

Übersichtskarte





Mission-Briefing

Zug um Zug

Anhand einer typischen Spielsituation zeigen wir Ihnen beispielhaft das Spielprinzip von Battle Isle. Dabei lernen Sie gleichzeitig auch einige Merkmale der neuen Benutzeroberfläche kennen.

1 Durch Doppelklick auf eine Einheit wird eine Iconleiste eingeblendet, die die verfügbaren Befehle zeigt. Zum Beispiel:



Nach dem Anklicken des Bewegen-Symbols wird die maximale Reichweite angezeigt. Wenn man den „leichten Panzer" direkt an die feindlichen Linien stellt, erscheint in der Iconleiste automatisch das Faust-Symbol.

2 Aus einer Dialogbox wird die gewünschte Waffe ausgewählt, mit der der Gegner angegriffen werden soll. Zur Verfügung stehen in diesem Beispiel ... ...



3 Eine 3D-Sequenz zeigt den Ausgang der Auseinandersetzung, wobei die Kamera aus verschiedensten Perspektiven spektakuläre Bilder einfängt. Am unteren Bildschirmrand signalisieren die Balkenlängen, welche Seite hinsichtlich Reichweite, Erfahrung und Durchschlagskraft im Vorteil ist.

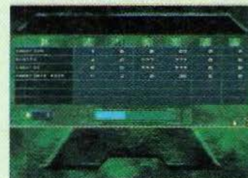


4 Auf die gleiche Weise wird nun mit den restlichen Einheiten verfahren. Eventuell meldet sich der Imperator zwischendurch zu Wort, oder der Wetterbericht informiert Sie über eine Änderung der Bodenverhältnisse.





Nach einem Klick auf das Moduswechsel-Icon berechnet der Computer die Züge der Kontrahenten.



die jeweiligen Erfahrungswerte (für jeden Triumph kassiert die Truppe eine Beförderung) und der Typ des Waffensystems ein. Wurden beispielsweise die Reihen einer MG-bestückten Kampfroboter-Kompanie durch mehrere Scharmützel merklich gelichtet, könnte bereits eine einzige Kurzstrecken-Rakete das Aus bedeuten. Die Folge: das Roboter-Icon würde von der Bildfläche verschwinden. Neben den militärischen Anlagen existieren Tankfahrzeuge, die andere Vehikel direkt an der Front mit Treibstoff auffüllen (wird auf Wunsch sogar automatisch vorgenommen), oder Transporter, mit denen sich ganze Ladungen an Buggys oder Infanteristen äußerst bequem von einem Ort zum anderen befördern lassen. In Fabriken können Sie den notwendigen Nachschub produzieren und geschwächte Einheiten reparieren lassen.

Plug & Play?

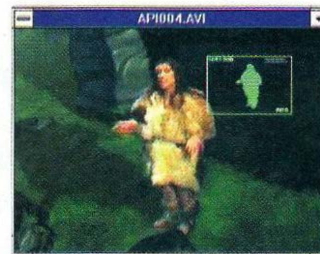
Es soll ja nicht wenige Spieler geben, die sich tatsächlich bei Blue Byte über das angeblich viel zu leichte Battle Isle 2 beschwert haben. Dem Manne bzw. der Frau kann geholfen werden, denn die zwanzig gebotenen Einzelmissionen (sogenannte „Kampagnen", Zusatz-Battlesets werden folgen) sind nicht nur schwer, sondern sehr schwer - um nicht das Wort „unfair" zu gebrauchen. Woran liegt's? Blue Byte dürfte antworten: Ja mei, die künstliche Intelligenz des Gegners ist halt recht hoch. Wenn man die Missionen genauer analysiert, stellt sich aber der gleiche Makel wie beim an sich brillanten Vorgänger heraus: Die feindlichen Parteien verfügen grundsätzlich und von Anfang an über auffällig hoch dimensionierte Kontingente an Material, während man den Spieler mit seiner meist lächerlichen Reservisten-Armee am ausgestreckten Arm verhungern läßt. Selbst bei noch so großer Vorsicht wird man oft sehr frühzeitig von den Kontrahenten weggeputzt. Zwar bietet das Spiel neben einer Online-Hilfe und acht Trainings-Missionen auch einen Trainings-Modus (zusätzlich zu den Schwierigkeitsgraden Normal und Experte), der Ihnen aber nicht das Paßwort für den nächsten Level verrät. Im Klartext: Da müssen Sie durch. An zeitintensiven Herausforderungen wird es Ihnen also nicht mangeln. Wenn Sie die dazu notwendige Geduld nicht aufbringen können oder wollen, sollten Sie sich die Anschaffung gründlich überlegen. Die deftige Fantasy-Kost, die wegen der auf Dauer etwas strapaziösen Videosequenzen diesmal stärker denn je im Vordergrund steht, macht den Einstieg nicht gerade leichter. Man muß schon sehr genau auseinanderhalten, mit welchen Stämmen man sich verbündet hat und warum man ausgerechnet dieses oder jenes Gebäude nicht entern darf.

Herausforderung an Spieler und Hardware

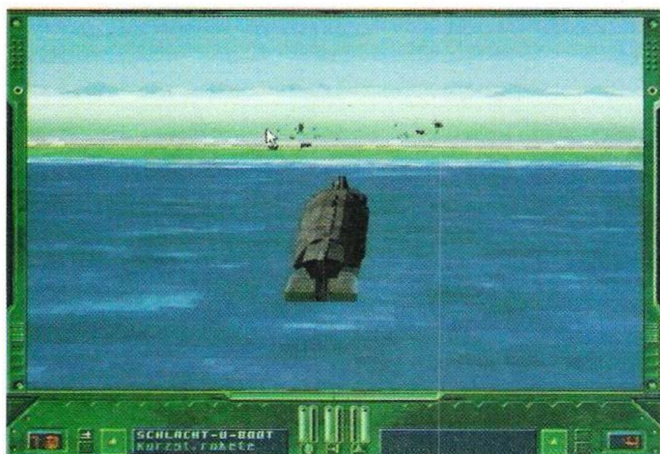
SDI gibt sich hinsichtlich der Hardware-Voraussetzungen nicht gerade zimperlich: Mindestens 8 MB RAM sollten es schon sein, und obgleich ein 66 MHz-486er theoretisch ausreicht (wir haben es spaßeshalber ausprobiert - machen Sie nicht den gleichen Fehler!), empfiehlt sich doch der Einsatz eines möglichst hoch getakteten Pentium-PCs. Eine moderne Grafikkarte mit AVI-Beschleuniger und eine General Midi-fähige Soundplatine können ebenfalls nicht schaden. Wo wir gerade dabei sind, das Haushaltsgeld der Battle Isle-Anhänger

Schatten des Imperiums - der Film





Zwischendurch wird der Spieler von aufwendig produzierten Videosequenzen verwöhnt - allein das Intro ist über elf Minuten lang! Im Laufe der Zeit treten rund ein Dutzend verschiedener Darsteller auf und greifen in die Konfrontation Cora vs. Ben ein. „Imperator" Patrick Lagny und Regisseur Stefan Piasecki als Lardis Kon Berum ließen es sich nicht nehmen, die eine oder andere tragende Rolle selbst zu bekleiden. Kleiner Schönheitsfehler: Da die Dialoge noch vor den Dreharbeiten im Tonstudio aufgenommen wurden, sind die Lippenbewegungen und die Sprachausgabe nur selten absolut synchron. Der Aufwand hat sich dennoch gelohnt, denn die AVI-Videos tragen dank der Schminkkunst einer professionellen Maskenbildnerin und der eigens angefertigten Kostüme viel zur Atmosphäre bei.



Die gerenderten 3D-Kämpfe machen jetzt einen sehr viel besseren Eindruck als beim zweiten Teil; abschalten werden nur echte Hardcore-Strategen.



Die Spieloberfläche ist noch übersichtlicher als beim zweiten Teil. Außerdem bietet sich unter Windows natürlich die Möglichkeit, eine beliebige Auflösung zu wählen.

auf Jahre hinaus zu verplanen, legen Sie am besten noch die zwei Hunderter für Windows 95 drauf. Zur Belohnung schaltet Schatten des Imperiums in den Turbo-Modus: Die Züge der Gegner werden schneller berechnet (was bei großen Karten durchaus mehrere Minuten dauern kann) und sowohl die Kampf- als auch die Videosequenzen laufen optional bildschirmfüllend und vor allem ohne das geringste Ruckeln ab. Blue Byte selbst empfiehlt die Verwendung der Microsoft-Oberfläche: Laut Projektleiter Patrick Lagny wurde Battle Isle unter Windows NT programmiert und mit Windows 3.11 und Windows 95 getestet, wobei letzteres dank der WinG-Engine einige Vorteile bietet. Hinsichtlich des Spielablaufs und des Komforts spielt es natürlich keine Rolle, welches Quasi-Betriebssystem Sie einsetzen. Die einzelnen Fenster können Sie in jeder Auflösung nach Belieben auf dem Bildschirm anordnen und skalieren. Die eigentliche Karte, auf der gezogen wird, läßt sich in drei verschiedenen Größen darstellen. An den zum Teil auf Silicon Graphics-Anlagen gerenderten 3D-Kämpfen kann man sich zumindest anfangs kaum sattsehen: Die Vektor-Objekte zieren nun feingliedrige Texturen und sind in eine nicht minder detailreiche Landschaft eingebettet. Später wird man die Anzeige der wirklich variantenreichen Duelle mit all ihren Kameraschwenks zugunsten der Statistik-Anzeige deaktivieren. Zum Thema Sound: Die Musik, bestehend aus rund 20 Soundtracks, stammt wie bei allen anderen Blue Byte-Produktionen von Hauskomponist Haiko Ruttmann; für den Titelsong wurde die Hardrock-Formation Still Patient engagiert.

Petra Maueröder ■

Statement



Die hochprozentige Spielspaß-Wertung ist mit Vorsicht zu genießen, denn Schatten des Imperiums gehört keinesfalls in die Schublade „Leichtverdauliches Strategiespiel für jedermann". Dazu ist Battle Isle 3 einerseits für den Durchschnitts-Spieler zu komplex, andererseits macht's erst dann richtig Spaß, wenn sämtliche Faktoren (Wetter, Benzin, Nachschub usw.) einkalkuliert werden - denn nur so hat man auch eine Chance, einen Level zu knacken. Wer nur ein paar Panzerchen durch die Botanik rumpeln lassen will, soll sich lieber Command & Conquer kaufen. Die Zielgruppe setzt sich folglich aus linientreuen Battle Isle-Fans und den wirklich akribischen PC-Strategen zusammen. Vor den Programmierern der grandiosen Benutzeroberfläche kann man nur den Hut ziehen, denn obwohl die Fortsetzung bei den spielerisch relevanten Features auf der Stelle tritt, wurde die technologische Meßlatte gleich um mehrere Sprossen höher gelegt.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 48 MB	General Midi
CD 1261 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 95

MULTIPLAYER
Acht Mehrspieler-Karten, Netzwerk-Modus

RANKING

Strategie

Grafik	95%
Sound	80%
Handling	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Burn:Cycle

Der Virus im Kopf

Als Ridley Scott 1982 seinen Bladerunner durch die Kinos dieser Welt jagte, war das nicht nur die Geburtsstunde eines Kultfilmes, sondern auch der Startschuß zu unzähligen Verwurstungen des Endzeit-SciFi-Themas in Büchern, Filmen und eben auch Computerspielen.



Nachdem wir uns durch die düsteren Gänge von System Shock geschlichen und erst im letzten Monat die Gegner bei The Last Dynasty ins Jenseits geschickt haben, wartet jetzt das nächste Endzeit-Spektakel im Science Fiction-Gewand: Burn:Cycle von Philips Media. Hauptperson Sol Cutter hat hier die goldene Niete gezogen. Bei seiner letzten Datenübertragung vom Terminal zum Gehirn hat sich leider ein mieser Virus namens Burn:Cycle (!) in seine grauen Zellen geschlichen. Jetzt muß schnell gehandelt werden.

Laß' jucken, Kumpel!

Nach der infektiösen Datenübertragung findet sich Cutter im Raumhafen eines unbekannten Planeten wieder. Unser Held Cutter wird durch das Labyrinth des Raumhafens aus der Ich-Perspektive gesteuert. Mit ein paar einfachen Mausklicks kann er sich nach links und rechts drehen oder nach vorn bewegen. Wie weit diese Bewegungen gehen oder um wieviel Grad sich Cutter drehen soll, kann der Spieler nicht bestimmen, da die Veränderungen der Umgebung abgefilmt sind und im typischen Video für Windows-Look abgespielt werden. Nach der Filmsequenz schaltet die Grafik jedoch jedesmal mit kurzer Verzögerung in den SuperVGA-Modus, was erheblich besser aussieht. Immer wieder sind kleinere Quests zu bestehen und Rätsel zu lösen, wie sie auch von den Grafikmonstern Myst oder etwa The 7th Guest hinlänglich bekannt sind. So müssen etwa rotierende Dreiecke in die richtige Reihenfolge gebracht werden, um einen kleinen Kredit zu bekommen, oder es wird mit einer Scheckkarte nach einer Zahlenkombination gesucht, die den Zutritt in ein Hotel bedeutet. Beim Knobeln erweist sich das Benutzerinterface als sehr gelungen. Gegenstände können in bester Adventure-Tradition benutzt werden, indem sie auf andere Gegenstände des Spielscreens gezogen werden.

Man spricht deutsch

Trotz der erwähnten spielerischen Unwägbarkeiten zieht die Story von Burn:Cycle jeden Ridley Scott-Fan oder Judge Dredd-Kinogänger in seinen Bann. Besonders die deutsche Sprachausgabe ist außerordentlich gelungen. Alle Charaktere bekamen passende Stimmen verpaßt und Cutters sonore Erzählstimme könnte kaum besser sein. Die gesprochenen Texte sind übrigens häufig ziemlich derb und erinnern an die Verbaleskapaden in Filmen wie Pulp Fiction oder Natural Born Killers. Durch die deftige Sprache wird schnell die Ausrichtung auf eine erwachsene Zielgruppe deutlich. Die Szenarien wirken selten aufgesetzt und passen irgendwie zur No Future-Stimmung, die übrigens auch durch die triste Farbwahl der Grafiken erzeugt wird.



Oben leuchtet Cutter die Neon-Reklame der Cyber-Bar entgegen, unten sieht man eines der Rätsel. Um Credits zu bekommen müssen die Symbole in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Christian Bigge

Statement



An das Genre des interaktiven Films mußte man sich zwangsläufig gewöhnen, dieses Gattungsexemplar ist nicht so schlecht wie viele seiner Vorgänger. Durch die gute Sprachausgabe und die dichte Story kommt Atmosphäre rüber, die aber aufgrund der ziemlich pixeligen Videos, der etwas hakeligen Puzzles und der abrupten Actioneinlagen nicht dauerhaft aufrechterhalten werden kann. Science Fiction-Fans sollten ruhig einmal probespielen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 11 MB	General Midi
CD 578 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 BM RAM, TripleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

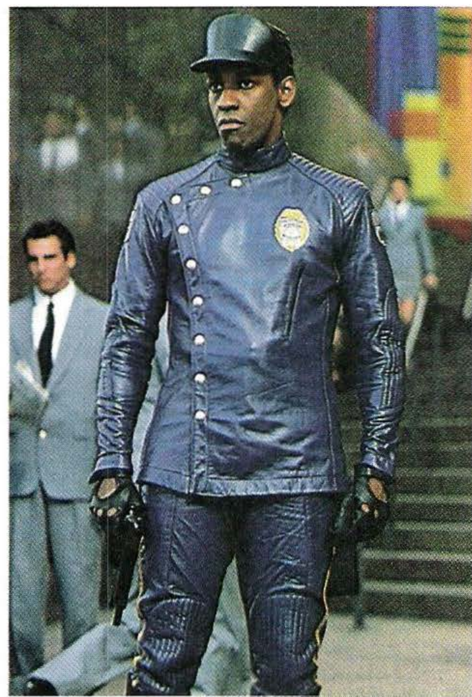
Interaktiver Film

Grafik	70%
Sound	84%
Handling	75%
Spielspaß	67%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Hollywood entdeckt den Computer

Computerfilme

Als regelmäßige und halbwegs erfahrene Computer-User gehören wir zweifelsfrei zur intellektuellen Elite. Wir müssen unseren „Low Tech-Mitbürgern" einfach etwas voraus haben. Wie sonst ist der haarsträubende Blödsinn zu erklären, den sich die Filmautoren zur Zeit in Hollywood zusammenschmieren, um sich mit Themen wie Virtual Reality, Datenautobahn und Data Delivery, ihren Anteil am allsommerlichen Kino-Reibach zu sichern. von Markus Krichel



In diesem Jahr dürfen wir uns gleich an drei dieser Machwerke erfreuen. Waren Filme zu diesem Thema in der Vergangenheit höchstens Low Budget, werden heuer schwere Geschütze aufgefahren. Mit Sandra Bullock, Denzel Washington und Keanu Reeves verkörpern gleich drei brandheiße Superstars die Hauptrollen in den Techno-Thrillern The Net, Virtuosity und Johnny Mnemonic.

Bikini Hacker

Daß The Net keinesfalls dazu dienen soll, die Entertainment-Bedürfnisse echter Computer-User zu stillen, beweist der folgende Auszug aus der PR-Literatur. Bereits nach dem Lesen der ersten Zeilen kann man sich nur die Hand an die Stirn schlagen und hoffen, daß die nächste Autorenriege (glücklicherweise wechseln die so schnell wie Madonnas Liebhaber) etwas recherchierfreudiger sein wird. Hier kommt's: Angela ist eine hochbezahlte freiberufliche Programmiererin, die zu Hause arbeitet. Ihre Aufgabe besteht darin, Bugs in Spielen für pubertierende Jugendliche zu beseitigen. Sie ist jedoch glücklich in ihrer sicheren, wenn auch einsamen Umgebung. Sollte irgendwann einmal ein Pulitzerpreis für Klischeeschaufeln vergeben werden, steht der Gewinner hiermit fest. Alle in den uninformierten Köpfen verwurzelten Gemeinplötze geben sich hier ein Stelldichein: Die Mör vom Computerfachidioten, hochbezahlt, aber kontaktarm, genial, aber verunsichert und vereinsamt. Spiele sind Kinderkram. Naja, wenigstens mit den Bugs liegt man zumindest teilweise richtig!
Unsere liebe Angela verirrt sich dann eines Tages beim Netsurfing in den Top Secret Files des Geheimdienstes. Das kann ja schließlich jedem passieren. Besonders die genialen Programmierer zeigen leichte Tendenzen zu derlei Fehltritten. Da driftet man, nichts Böses ahnend, auf der Datenautobahn, und eh man sich's versieht, landet man in der geheimen Datenbank um die Ecke. Die Geheimdienstler löschen sämtliche Spuren ihrer Existenz aus dem Zentralcomputer, der unser aller Leben bestimmt, und beginnen nun eine fröhliche Hatz auf die vermeintliche Spionin, die u. a. auch an den Stränden Mexikos stattfindet - ein hervorragendes Setting für unser vereinsamtes, schüchternes Genie, um sich im knappen Bikini zu präsentieren. Verantwortlich für diesen „Film, der direkt von den Schlagzeilen der Tagespresse kommt", ist Regisseur Irwin Winkler, der in der Vergan-





Denzel Washington spielt eine Hauptrolle in Virtuosity (rechts oben); John Nelson und George Merkert sind für die Spezialeffekte bei Sony Imageworks (Resultat: rechts) zuständig (oben).



genheit u. a. für preisgekrönte Filme wie Rocky, Raging Bull und The Right Stuff verantwortlich zeichnete. Fazit: Unterhaltsamer Blödsinn.

Virtuosity

Dem nächsten Film wollen wir bereits im Vorfeld vergeben, wird er doch als Sci-Fi-Action Movie verkauft, ohne einen non-existenten Realitätsanspruch zu erheben. Im Los Angeles der Zukunft hat LETAC (Law Enforcement Technology Advancement Center) den ultimativen Simulator zum Training der Polizei entwickelt. Ein computergenerierter Superschurke muß in einer VR-Umgebung von den Polizisten dingfest gemacht werden. SID 6.7, der virtuelle Kriminelle, verläßt im plötzlich aufwallenden Freiheitsdrang sein digitales Gefängnis und entschlüpft in die Realität. Ex-Polizist Parker Barnes (Denzel Washington) wird auserkoren, den Entlaufenen wieder einzufangen. Die Jagd intensiviert sich, wenn Parker herausfindet, daß Teile von SIDs Programm von dem Mörder seiner Familie stammen. Eigentlich keine schlechte Idee für einen Actionfilm, allerdings hätte man die lächerlich wirkende Computer-Lingo unter Verputz lassen sollen. Urteil: Für Actionfans.

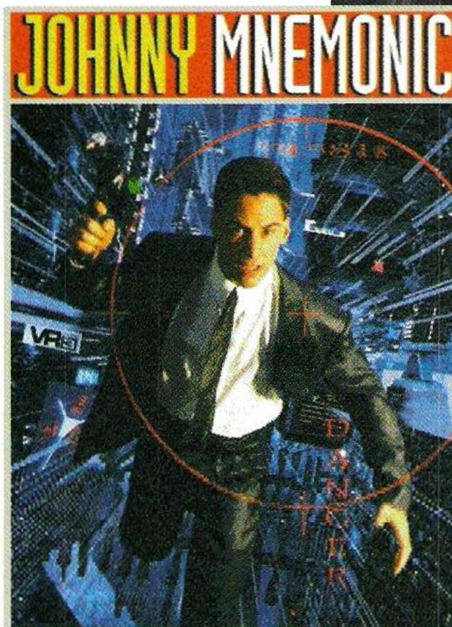
Johnny Mnemonic

Johnny Mnemonic ist der Name eines Datenkuriers, in dessen bionisches Hirn fast unbegrenzte Datenmengen geladen werden können. Johnny transportiert diese Daten zum Empfänger, kassiert seinen Kurierlohn und wartet auf den nächsten Auftrag. Diesmal sind gleich mehrere Verbrecherorganisationen hinter der Datenladung her.

Mit Johnny Mnemonic fand zumindest der Versuch statt, die futuristische Pseudorealität von Autor William Gibson (Neuromancer) auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Leider gelang es zu keiner Zeit, den Kultstatus, den das Buch erlangte, filmisch umzusetzen. Das liegt in erster Linie an Hauptdarsteller Keanu Reeves, der sich wie ein verwöhntes Kind durch den Film quengelt. Die Quittung gab's an der Kinokasse. Nach einem starken Eröffnungswochenende verschwand Johnny in der Versenkung. Prädikat: Besonders öde!



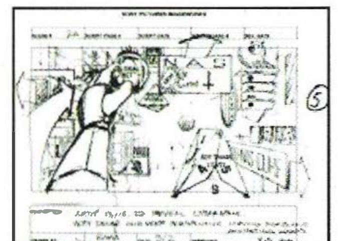
Johnny Mnemonic wird von Keanu „Speed" Reeves gespielt. Ein Film, der auf einem Roman von Cyberspace-Erfinder William Gibson basiert. Hier eine Szene aus einer VR-Szene (rechts).



Virtual Reality TV

Was der Filmindustrie recht ist, kann ihrem zurückgebliebenen Cousin Fernsehen nur billig sein. Hier bietet uns Fox Television die Virtual Reality-Serie Sliders, in der eine Computer-Hackerin (Lori Singer) Verbrechen via Modem löst. Zu diesem Zweck kann Sie mental in eine VR-Umgebung immersieren und dort dann selbst Hand anlegen. Hierzu benutzt sie übrigens mit todernster Mine einen Akustikkoppler, der gut und gerne satte 300 Baud hinlegen kann. Kein Wunder, daß die Serie wahrscheinlich nicht verlängert wird.
Selbst das Kinderprogramm bleibt nicht verschont. Die komplett computergenerierte Zeichentrickserie Reboot spielt sich im Inneren eines Computers ob. Wie wir ja alle wissen, leben in unseren Zentraleinheiten kleine Männchen, die die Daten für uns hin- und herschieben. Eines dieser Männchen ist der Polizist, der die bösen Viren bekämpft. Der Obervirus ist übrigens ein mit allen möglichen Explosionskörpern bewaffneter Roboter. Allerdings muß man zugeben, daß Reboot einen Blick in die Zukunft darstellt, da die Computergrafiken handgezeichneten Bildern mindestens ebenbürtig sind.





Sandra Bullock (Während du schliefst) spielt eine Hackerin in „The Net", einem Film um das Internet.

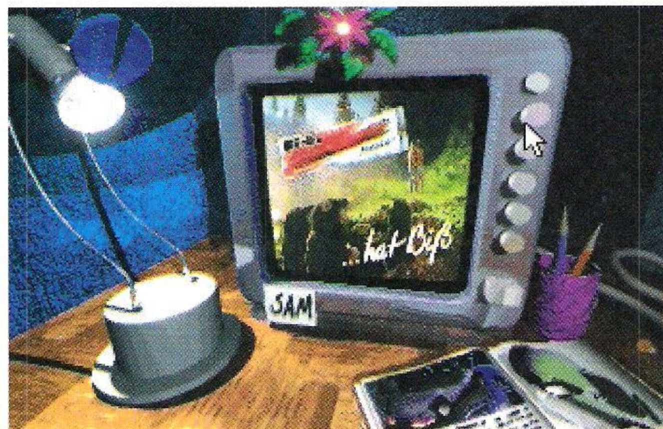
Wie geht's weiter

Hollywood hat sich erstmal in dieses Thema verbissen und plant bereits weitere Projekte. Überhaupt scheinen die neurotischen Amerikaner in der digitalen Vernetzung eine echte Bedrohung zu sehen. News und Schlagzeilen über Datenraub und Net-Stalkers häufen sich zusehends. Trotzdem wird sich wahrscheinlich kein Film und keine Serie wirklich mal die Mühe machen, die Zusammenhänge zu erklären. Die Realität ist halt nicht so verkaufsträchtig wie der Mythos. Solange der Normalverbraucher den Info-Highway als Tummelplatz für Computerjunkies sieht, die den ganzen Tag nichts Besseres zu tun haben, als ihren Mitmenschen Böses anzutun, werden wir wohl Filme zu sehen bekommen, die auf dieser Prämisse basieren.

2 FAST 4 YOU

Action mit Bi-Fi

Ein packendes und rasantes Autorennen mit toller Grafik, sieben Audiotracks, Mehrspielermodus, einer deutschlandweiten Competition mit Superpreisen, Originalprogramm geschenkt oder für nur 10 Lappen erhältlich und dazu natürlich...STOP! Alles nur geträumt? Nein, seit August verfügbar! 2 FAST 4 YOU ist das neueste Werbespiel, das Bi-Fi bei Art Department in Auftrag gegeben hat. Komplett aus der Rolle des klassischen Werbeadventures fällt 2 FAST 4 YOU. Durch Spannung, Action und einer Menge Spielspaß merkt man dem Rennspiel kaum an, daß es als Werbeträger konzipiert wurde. Die Qual der Wahl hat der Fahrer anfänglich bei den sechs Autotypen. Vom Thunderbird über den Powerkäfer bis hin zum frisierten Trabi kann man - der Rennstrecke angemessen - aus dem Fuhrpark seinen Favoriten herauspicken. Jeder Wagen bietet seine spezifischen Stärken und Schwächen, die auf den unterschiedlichen Strecken in den Rundenzeiten massiv zum Ausdruck kommen. Die insgesamt neun Rennlokalitäten sind in drei Cups aufgeteilt mit den Themen Fun Park, Adventure Cup und Danger Cup. Unterschiedliche Straßenbeläge und Landschaften, wie beispielsweise Wüste, Canyon, Gebirge, Eis, Treibsand oder Vulkangestein geben den letzten Kick. Nach allen Optionsfreuden kommt spätestens im Kampf um die Pole Position das erste Mal richtig Stimmung auf. Die schnell scrollende 3D-Engine vermittelt ein realistisches Fahrgefühl, das durch vorbeihuschende Objekte verstärkt wird. Mit kontrolliertem Drift oder anfangs eher mit wildem Geruder, nimmt man die scharfen Kurven. Auf der Fahrbahn verstreute Gegenstände verlangsamen die Fahrt oder geben, wie zum Beispiel der Bi-Fi-Riegel, dem Gefährt so richtig Power. Wer als fortgeschrittener Fahrer allen Tücken der Mitstreiter gewachsen ist und sich als Champ bezeichnen will, kann als Bonus den Supercup in Angriff nehmen. Dort fährt man auf bekannten Strecken gegen die gesamte Elite Deutschlands im Wettstreit um einen sagenhaften Preis: zu gewinnen gibt es einen Aufenthalt im Cyberspace Center in London. Erreichte Rundenzeiten werden per Code ausgegeben, diese können dann auf einer Postkarte notiert und an Art Department gesendet werden. Wem das









2 FAST 4 YOU macht nicht nur im Einzelrennen wahnsinnigen Spaß; besonders zu zweit - im Splitscreenmodus - kann das günstige Werbespiel für lange Zeit begeistern.

noch nicht genug ist, dem bietet 2 FAST 4 YOU einen Mehrspielermodus mit zweigeteiltem Bildschirm.
Betrachtet man Erscheinungsbild, Optionsvielfalt und Gestaltung, so weist dieses Spiel doch eine ganze Reihe an Vorzügen auf, die nicht einmal Apogees Bestseller Whacky Wheels vorzeigen konnte.
Letztendlich entscheiden werden die Anwender, ob mit Bi-Fi 3 nun ein akzeptabler, einzigartiger oder vergleichsloser Erfolg gelandet wurde. Fest steht allerdings: bei einem Preis von 10 Mark für die CD-ROM-Vollversion wurde geradezu Unglaubliches realisiert. Das ist Wahnsinn - auch wenn es eigentlich nur Werbung ist!

Anrufen und gewinnen!

Bis zum **30.09** gibt es täglich 333 Spiele zu gewinnen unter Telefon: **040 - 373737**

Bi-Fi on Tour

2 FAST 4 YOU können Sie an folgenden Plätzen auf einer Großleinwand spielen:

02.09	Frankfurt	Party Dorian Grey
08.09	Bochum	UCI Ruhrpark
09.09	Bochum	Party Tarm Center
15.09	München	Flughafen Riem
22.09	Gelsenkirchen	Kino Warner
23.09	Düsseldorf	Party Stahlwerk
29.09	Stuttgart	Party Perkins Park
30.09	Köln	Party E-Werk

SHAREWARE

Maus | SoundBlaster
Tastatur | Joystick
4 MB RAM | 386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 10,-

BLOB

Schweinerei







Ein echter Fall für die Bundesprüfstelle kommt wieder einmal aus Amerika. Die hinreichend bekannte Engine von id Software erhält dabei eine ganz neue, revolutionäre Fassade. Das Spiel heißt nun nicht mehr gute Jungs gegen böse Monster, sondern Ökofreak contra Umweltsau. Ausgesetzt auf einem total verdreckten Busbahnhof nehmen Sie Ihre Bürgerpflicht zur Säuberung auf. Im Weg sitzende oder umhergaloppierende Hausferkel, sowie attackierende Gänse werden mit Seife solange beschossen, bis das Getier dem Sammeln von Flaschen, Papier, Obstresten und Dosen nicht mehr im Wege steht. Als penetrant reinlicher Held ergeben sich aus dem gegnerischen Beschuß mit Schlammportionen natürlich ernsthafte gesundheitliche Probleme, die bei absoluter Verdreckung am Lebensnerv nagen. Am Geldautomaten können die verdienten Säuberungsprämien in neue Seifenvorräte umgesetzt werden. Das extrem witzig gezeichnete und animierte Spiel entbehrt jeglicher Gewalt und vermittelt dazu noch eine ökologische Botschaft. Abstriche bei Grafik, Steuerung und Sound müssen kaum gemacht werden. Rundum ein gutes Programm, das sich nur in der Zielgruppe von den harten Vertretern dieses Genre unterscheidet.

SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
4 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion **ca. DM 50,-**

Der Aufstand der Dinge

Was ist denn DADD?

Noch einmal ein Highlight für die Freunde der Jump & Runs. Dieses in Deutschland geschriebene Programm steht den großen Vorbildern von Apogee in nichts nach. Die einfachen Level und die simple Story werden bei DADD (Der Aufstand Der Dinge) ausgeglichen durch eine geballte Ladung Action und einer sehr bemerkenswerten grafischen Umsetzung. Mit einem Megablaster bestückt, springen Sie durch die feindselige Umgebung und schnabulieren dabei umherliegende Leckerbissen als Lebenselexier. Die Gegner in Form von Bleistiften, Schuhen, Gebissen nur als lästig zu bezeichnen wäre untertrieben. Massive Gegenmaßnahmen, gezieltes Ausweichen und kontrollierte Sprünge ermöglichen das Überleben, das mit dem Auffinden von verstreuten Stoffhasen belohnt wird. Das übergroße Spielfeld scrollt weich in alle Richtungen, mit Animationen und Effekten wurde nicht gespart. Soundeffekte gehören genauso zum Standard dieses Programmes, wie eine sehr einfache aber dennoch präzise Steuerung. Ein Pluspunkt, der weniger mit dem Spielgeschehen in Zusammenhang steht, ist ein automatischer Viren- und Vollständigkeitstest - ein Zusatz, den bei vorherrschender Unsicherheit in den Mailboxen jedes Programm tragen sollte. Generell ist Der Aufstand der Dinge ein durchaus ernstzunehmender Kandidat für die Top Ten des Genres.







SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
4 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion DM 60,-

Cold Dreams

Traum oder Alptraum?

Über zwei Jahre Entwicklung steckte das ungarische Programmierteam in dieses neue Jump & Run. Bei der Veröffentlichung der ersten Bilder Ende 1993, wurden die Entwickler von Softwarefirmen so mit Programmieraufträgen zugeschüttet, daß sie erst kürzlich Zeit fanden, das Urprogramm fertig zu stellen. Gesammelte Erfahrungen und Routinen für VGA-Grafik, Scrolling und Soundkartenanpassungen flossen dabei selbstverständlich in den Programmcode ein. Was jetzt in der Endfassung zu sehen ist, kann als klassisches Jump & Run betitelt werden. Im direkten Vergleich drängt sich dabei das unlängst vorgestellte Venyl Goddess auf. Farbenreich gezeichnete Level über mehrere Bildschirmseiten, abwechslungsreiche Gegner, verborgene Fallen, offene Hindernisse aller Art und verstreute Waffen bilden den Rahmen einer Handlung, die in den Katakomben einer vergessenen Kultur angesiedelt ist. Mit der Titelfigur gilt es nicht nur Hindernisse zu überwinden, Kreaturen zu eliminieren und das Levelende zu erreichen, sondern auch während der drei Episoden der Vollversion einige knifflige Zusammenhänge zu erkennen und auszunutzen.





Gerade Farbwahl und Animation können bei Cold Dreams begeistern.

Die professionelle Umsetzung und die anspruchsvollen Level rechtfertigen einen Preis von rund 40 Mark in der Disketten-version und 50 Mark in der leider identischen CD-Version.

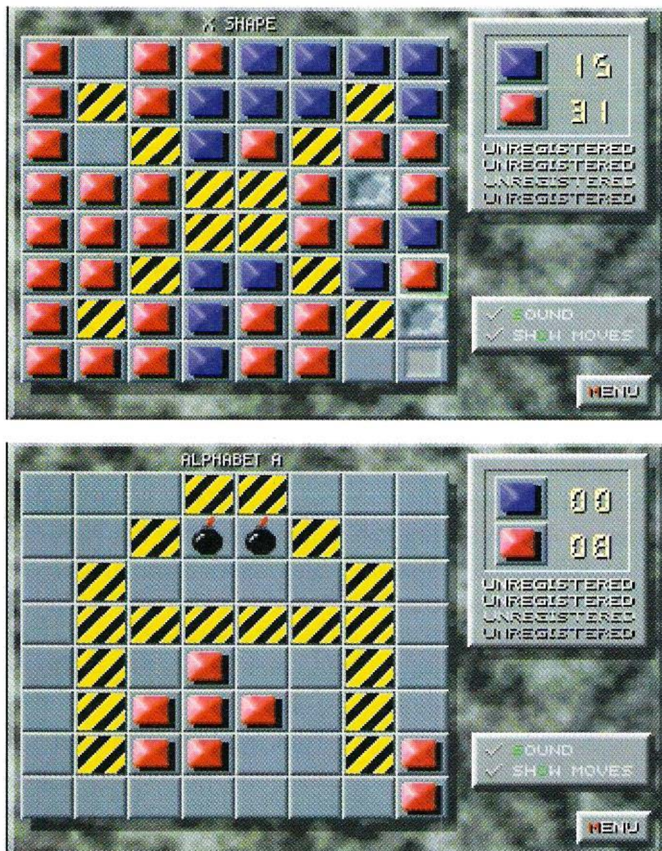
SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
2 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion DM 39,-

Assimilation

Macht der Farben



Grafisch schlicht, aber dennoch motivierend: die tausendste Reversi-Version.

Das Spielprinzip ist alt, schon oft umgesetzt und dennoch erneut ansprechend aufbearbeitet. Reversi, bei dem auf einem Spielbrett zwei Gegner versuchen, möglichst viele Spielsteine des Gegners durch Einschließen in eigenen Felder zu verwandeln, kennt jeder. Neu bei Assimilation: Zusatzfunktionen und Spielfelder, auf denen bei weiten nicht mehr alle Felder belegbar sind. Mitdenken ist nun von Beginn an gefragt. Durch einfaches Angrenzen oder Einschließen eines Feldes erweitert man sein Einflußfeld. Spielsteine können entweder über mehrere Felder gesprungen werden oder sich auf ein Nachbarfeld multiplizieren. Die anzustrebende Taktik ist simpel. Zuerst müssen Sie einige Steine produzieren und dann den Gegner übernehmen (dessen Spielstärke jedoch einem möglichen Live-Gegner sehr nahe kommt). Durch die Verpackung des Kernspiels in einen ansehnlichen VGA-Rahmen mit kinderleichter Bedienung, bietet Assimilation alles, was man von einem Knobelspiel erwarten darf.

SHAREWARE

Maus | SoundBlaster

Tastatur | Joystick

2 MB RAM | 386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 40,-

Neue Festplatte im Handumdrehen eingebaut

Enhanced-IDE im Griff

Festplatten sind so günstig wie nie: Straßenpreise von rund DM 600,- für 1 GByte sind heute schon die Regel. Das Problem dabei ist nur, eine moderne Enhanced-IDE-Platte in ein altes IDE-System zu integrieren. Wir zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten es gibt und wie Sie eine Festplatte mit wenigen Handgriffen einbauen. **von Christian Späthe**

Die heute im Handel angebotenen Rechner verfügen alle über ein BIOS, das Enhanced-IDE-Festplatten direkt unterstützt. Dadurch können Platten mit mehr als 504 MByte direkt angesprochen werden, und durch einen speziellen Übertragungsmodus (PIO-Mode 3), sind Übertragungsraten von bis zu 11 MByte/sec statt wie bisher nur rund 3 MByte/sec möglich.

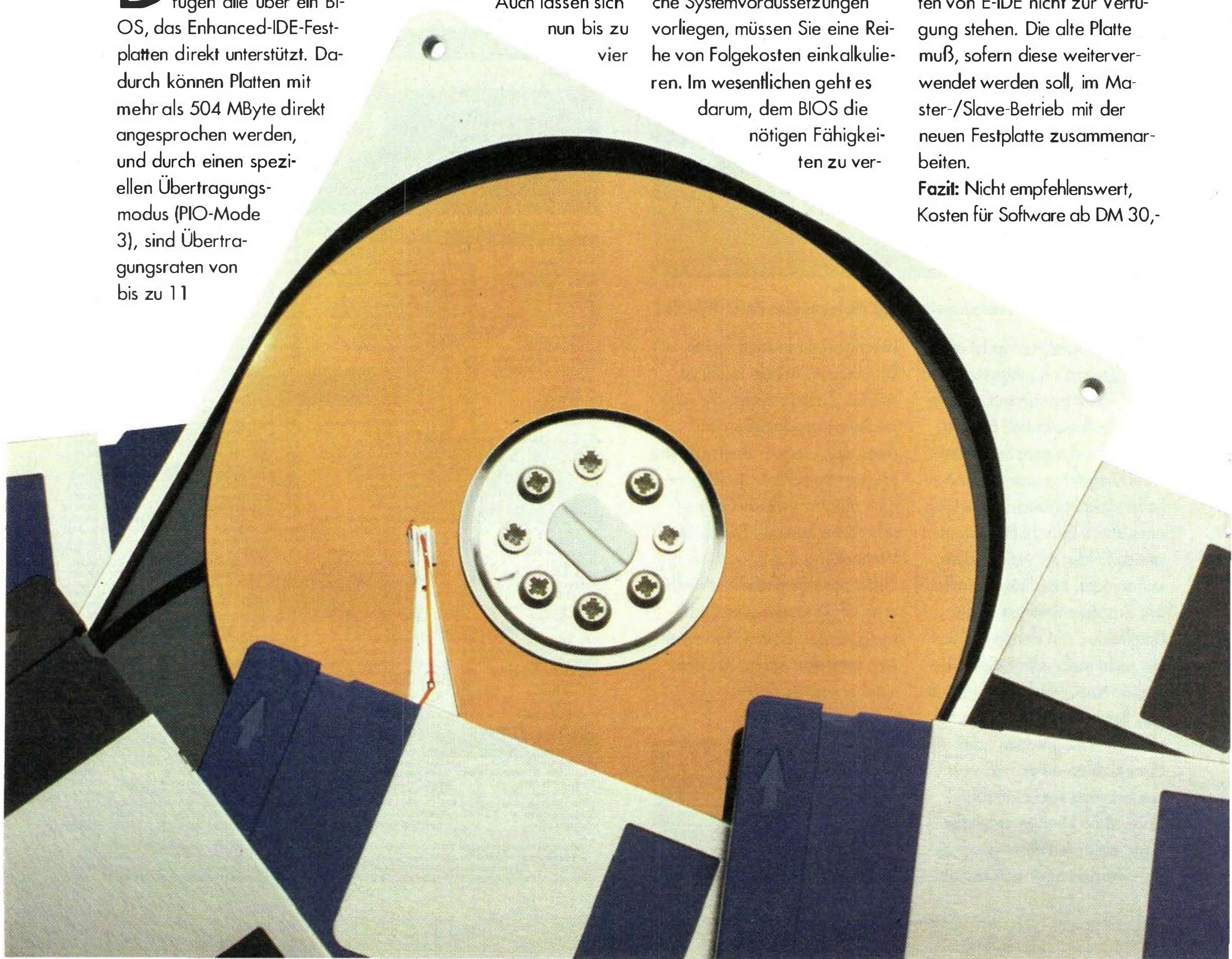
Auch lassen sich nun bis zu vier E-IDE-Geräte, darunter auch ATAPI-CD-ROM-Laufwerke und Streamer, über einen E-IDE-Controller betreiben.

Wer jedoch einen alten Rechner besitzt und die Vorteile von E-IDE nutzen will, braucht entweder einen E-IDE-Controller oder einen speziellen Festplattentreiber. Mit dem Kauf einer neuen Festplatte ist es also nicht getan: Je nachdem, welche Systemvoraussetzungen vorliegen, müssen Sie eine Reihe von Folgekosten einkalkulieren. Im wesentlichen geht es darum, dem BIOS die nötigen Fähigkeiten zu verleihen, E-IDE-Festplatten anzusprechen. Im einzelnen können die folgenden Fälle auftreten:

Variante 1

Das BIOS unterstützt E-IDE nicht. Es ist nur ein normaler IDE-Controller vorhanden. Das Nachrüsten einer E-IDE-Platte ist nur über zusätzliche Treibersoftware möglich, wobei die höheren Übertragungsraten von E-IDE nicht zur Verfügung stehen. Die alte Platte muß, sofern diese weiterverwendet werden soll, im Master-/Slave-Betrieb mit der neuen Festplatte zusammenarbeiten.

Fazit: Nicht empfehlenswert, Kosten für Software ab DM 30,-



Variante 2

Das BIOS unterstützt E-IDE nicht. Der vorhandene IDE-Controller soll durch einen E-IDE-Controller ersetzt werden. Wenn Sie sich für diesen Weg entscheiden, sollten Sie prinzipiell nur einen zweikanaligen E-IDE-Controller mit eigenem BIOS kaufen, denn ohne BIOS sind auch hier wieder zusätzliche Treiber nötig. Eine E-IDE-Festplatte kann am primären Kanal des Controllers mit voller Geschwindigkeit laufen, eine ältere Festplatte sowie ein eventuell vorhandenes IDE-CD-ROM-Laufwerk werden am sekundären Kanal betrieben.
Fazit: Empfehlenswert, Kosten etwa ab DM 150,-

Variante 3

Das BIOS unterstützt E-IDE. Es ist jedoch nur ein einfacher IDE-Controller mit ISA-Bus vorhanden. Im Handel sind eine Reihe preisgünstiger E-IDE-Controller ohne BIOS erhältlich, die jedoch durch Nutzung von VL- oder PCI-Bus einen höheren Datendurchsatz ermöglichen. Zusätzliche Treibersoftware ist in dieser Konstellation nicht nötig, alle E-IDE-Features stehen zur Verfügung. Eine alte Festplatte kann am sekundären Kanal neben einem CD-ROM-Laufwerk weiterverwendet werden.
Fazit: Empfehlenswert, Kosten etwa ab DM 50,-

Variante 4

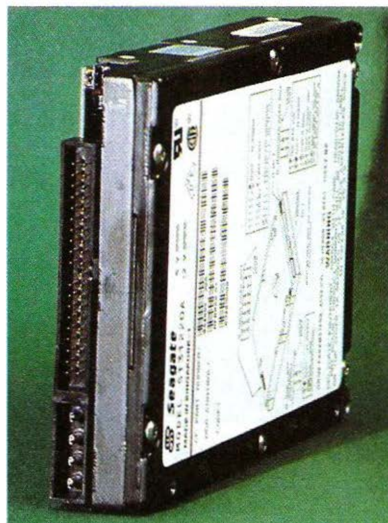
Das BIOS unterstützt E-IDE, ein E-IDE-Controller ist ebenfalls schon vorhanden. Zum Nachrüsten einer Festplatte sind keine weiteren Investitionen notwendig. Bis zu zwei E-IDE-Platten lassen sich am primären Kanal betreiben, ältere IDE-Platten können noch am sekundären (in der Regel langsameren) Kanal angeschlossen werden.
Fazit: Idealfall, keine zusätzlichen Kosten

Variante 5

SCSI-Hostadapter vorhanden. Ganz gleich, ob Ihr BIOS E-IDE unterstützt oder nicht: Schließen Sie weitere Platten am besten an den SCSI-Controller an. Das Nachrüsten einer zusätzlichen Festplatte ist in der Regel ohne großen Aufwand möglich, da ein SCSI-Controller bis zu sieben Geräte ansteuern kann. SCSI-Platten sind im Vergleich zu E-IDE-Modellen allerdings etwas teurer.
Fazit: Idealfall, etwas höherer Anschaffungspreis für die Festplatte

Der Einbau

Der zum Einbau einer Festplatte erforderliche Zeitaufwand ist recht unterschiedlich und hängt in erster Linie von den Platzverhältnissen im Rechner ab. Bei geräumigen Tower-Gehäusen kann die reine Montage in weniger als einer halben Stunde abgeschlossen sein. In Desktop- oder Mini-Tower-Gehäusen geht es meist etwas enger zu, so daß Sie unter Umständen erst noch Steckkarten ausbauen müssen, die den Einbauschacht blockieren. Wenn Sie Pech haben, sind aber auch die Schrauben zur Befestigung der Platte von der Hauptplatine verdeckt, was den Ausbau derselben notwendig macht.
An Werkzeugen benötigen Sie einen normalen Kreuzschlitzschraubenzieher zum Öffnen des Gehäuses und zum Verschrauben der Festplatte. Eventuell sollten Sie noch eine kleine Zange oder Pinzette bereitlegen, falls Sie an Jumper auf der Controller-Karte oder der Festplatte nicht mit den Fingern herankommen.
Vorsicht: Bevor Sie anfangen, ziehen Sie auf jeden Fall das Netzkabel aus dem Rechner, auch wenn dieser ausgeschaltet ist. Vermeiden Sie eine statische Aufladung, indem Sie sich an geerdeten Metallkörpern wie der Heizung „entladen".



An der Rückseite der Festplatte finden Sie die Anschlüsse für IDE und die Stromversorgung. Ganz oben sind noch die Jumper für den Master-/Slave-Betrieb erkennbar.

Controller einbauen

Haben Sie zusammen mit der Platte auch einen neuen E-IDE-Controller gekauft, bauen Sie zunächst die alte Controller-Karte aus. Ist der Controller auf der Hauptplatine integriert, suchen Sie den entsprechenden Jumper, um diesen zu deaktivieren. Die neue Karte wird vermutlich auch mit seriellen und parallelen Schnittstellen ausgestattet sein. Markieren Sie die vorhandenen Kabel, bevor Sie diese von der alten Controller-Platine abziehen. Eventuell müssen auch hier wieder die Schnittstellen auf der Hauptplatine deaktiviert werden. Wenn Sie sich damit nicht den Platz für den Einbau der Festplatte verbauen, können Sie die neue Karte jetzt einbauen, nachdem Sie sich anhand der Jumper die Einstellungen für I/O-Adressen und IRQs notiert haben.

Festplatte austauschen

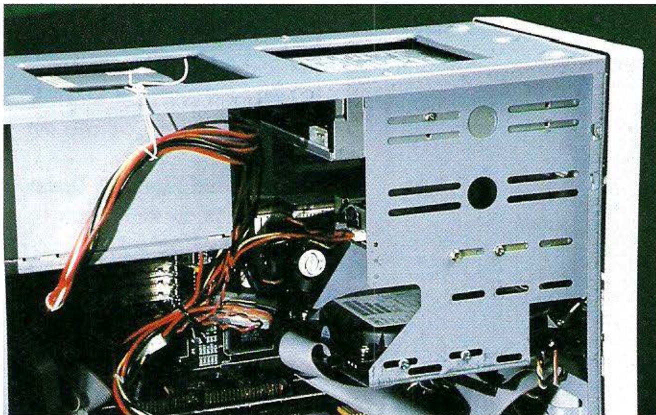
Wenn Sie die neue Platte anstelle Ihrer alten einbauen wol-

Checkliste

- ✔ Ist das BIOS schon E-IDE-fähig? Wenn nicht, empfiehlt sich ein E-IDE-Controller mit BIOS.
- ✔ Ist vielleicht ein BIOS-Update auf E-IDE für Ihr Motherboard verfügbar?
- ✔ Liefert der Händler bei der Platte einen E-IDE-Treiber mit, falls Sie jetzt noch keinen E-IDE-Controller kaufen möchten?
- ✔ Läßt sich der vorhandene IDE-Controller ausbauen oder deaktivieren?
- ✔ Läßt sich ein eventuell auf der Soundkarte vorhandener IDE-Controller deaktivieren?
- ✔ Ist im Lieferumfang der Platte das benötigte Montagematerial enthalten? Eventuell separat mitbestellen!
- ✔ Wie viele Monate Garantiedauer besitzt die Festplatte? Viele Hersteller geben mittlerweile zwei oder gar fünf Jahre Garantie. Lassen Sie sich jedoch die Garantiedauer vom Händler schriftlich bestätigen, damit man Ihnen keine OEM-Ware mit begrenzter Gewährleistung verkauft.

Diagnose

Informationen über die Festplattenparameter liefern WDTBLCHK.EXE (Archivname CHKBIOS.COM) und WHATIDE.COM (Archivname WHATIT.ZIP), die in CompuServe oder dem Internet zu finden sind. CTATBUS.EXE gibt Daten über Controller und Festplatte aus und liegt in der Mailbox des Heise Verlages (0511/5352-301). Das Sharewareprogramm PC Config (CDV, Topware) analysiert das gesamte System und mißt die Übertragungsrate der Festplatte.



In unserem Beispiel zeigen wir, wie Sie selbst in ein vollgepacktes Mini-Tower-Gehäuse noch eine Festplatte einbauen können.

len, muß jene erst einmal ausgebaut werden: Festplatten sind in der Regel mit vier Schrauben in einem Montagerahmen verschraubt. Nach dem Lösen der Schrauben können Sie die Platte herausziehen und vorsichtig die Kabel lösen. Verkanten Sie beim Abziehen den Stromstecker nicht übermäßig, da sonst die Platine auf der Festplatte beschädigt werden könnte. Beachten Sie beim Einsetzen der neuen Platte, daß die Seite mit der Elektrik die Unterseite ist. Bei einem umgekehrten Einbau wird sich das Lager des Spindelmotors vorzeitig verabschieden.

Software

Unterstützt weder das BIOS noch der IDE-Controller Enhanced-IDE, benötigen Sie zum Betrieb von Festplatten mit mehr als 504 MByte Speicherkapazität einen speziellen Treiber. Dieser installiert sich im Master Boot Record (MBR) der Festplatte, wird also noch vor DOS geladen. Entfernen läßt sich dieser Treiber nur durch ein Neuformatieren der Platte, auch ein Booten von Diskette ist nur noch auf Umwegen möglich. Die bekannten und bewährten Produkte liegen in der Preisklasse um DM 100,-, während Escom ein in der Praxis und Installation etwas umständlicher zu handhabendes Produkt zu einem deutlich günstigeren Preis anbietet.

Microhouse EZ Drive 5.02, Preis DM 103,50
Anbieter: Chameleon Group GmbH, Düsseldorf

Ontrack Disk Manager 7.03, Preis DM 99,-
Anbieter: Artus GmbH, Gundelfingen

SPExports IDEnhancer 2.0, Preis DM 29,90
Anbieter: Escom AG, Heppenheim

Some like it hot

Durch den Einbau einer weiteren Festplatte wird zusätzliche Wärme produziert. Gerade schnelle Festplatten mit 5.400 oder gar 7.200 Umdrehungen werden extrem heiß. Einige Hersteller schreiben für manche dieser Modelle sogar eine zusätzliche Kühlung vor. Um zu testen, ob die Festplatte zu heiß wird, lassen Sie den Rechner nach dem Umbau mit geschlossenem Gehäuse (!) etwa eine Stunde laufen, schrauben diesen wieder auf und halten die Fingerspitzen auf die Oberseite der Festplatte. Temperaturen bis etwa 50 Grad werden Sie noch ohne Schmerzenschrei aushalten - alles, war darüber ist, schadet sowohl Ihnen als auch der Festplatte. Manchmal hilft es schon, ein wenig Luft zwischen der Platte und anderen Massenspeichern zu lassen, bei extremer Hitzeentwicklung führt aber kein Weg am Einbau eines zusätzlichen Lüfters vorbei.



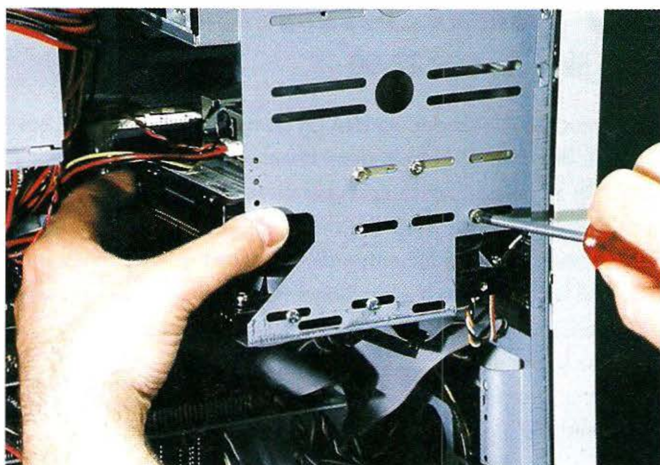
In dem vorhandenen 3,5-Zoll-Einbauschacht befindet sich bereits eine Festplatte. Zwischen dieser Platte und dem darüber befindlichen 3,5"-Diskettenlaufwerk soll eine weitere Festplatte eingebaut werden.

Zusätzliche Festplatte einbauen

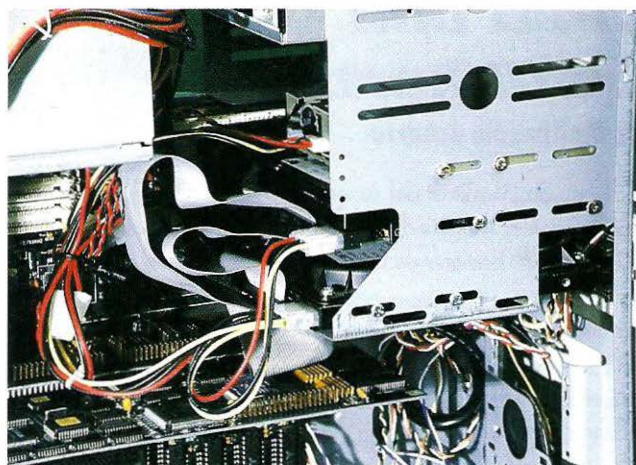
Zur Installation einer zusätzlichen Festplatte suchen Sie zunächst einen geeigneten Platz im Rechner. Prinzipiell sollten Sie die Platte - wenn möglich - immer horizontal einbauen. Einige Hersteller lassen auch eine senkrechte Montage zu, jedoch nicht in der Längsachse! Wird eine Platte, die bereits eine zeitlang in einer horizontalen Position gelaufen ist, später in vertikaler Ausrichtung betrieben, sollte diese, um Datenverluste zu vermeiden, mit FDISK neu formatiert werden. In Desktop-Gehäusen können Sie die Platte oftmals neben dem Netzteil hochkant montieren, im Tower-Gehäuse sollte ohnehin genug Platz sein, und nur bei Mini-Towern geht es mitunter reichlich eng zu.

Um eine 3,5-Zoll-Festplatte in einen 5,25-Zoll-Einbauschacht zu montieren, verwenden Sie entweder zwei Einbauschienen oder einen Einbaurahmen. Achten Sie auf die Länge der Schrauben, damit diese die Platine der Festplatte nicht beschädigen. Die Stromversorgung geschieht über ein in den meisten Fällen noch freies Kabel, andernfalls hilft ein Y-Stromkabel für 5,25-Zoll-Laufwerke weiter. Verpolungssicher ist zwar das Stromkabel, nicht jedoch der IDE-Anschluß. Die Ziffer Eins auf der Platine von Festplatte und Controller sowie eine farbige Markierung am IDE-Kabel gehören zusammen - auf die am IDE-Stecker vorhandene Nase sollten Sie sich nicht blind verlassen. Als Faustregel gilt, daß die Leitung Eins am IDE-Stecker auf der Festplatte direkt neben dem Stromstecker sitzt.

Um zwei Festplatten an einem Kanal eines IDE-Controllers zu betreiben, brauchen Sie ein IDE-Kabel mit einem zusätzlichen Abgriff. Außerdem müssen Sie eine der Platten als Master und eine als Slave jumpern - darüber gibt das Datenblatt der Festplatte oder der Hersteller Auskunft. E-IDE- und IDE-Platten gehören bei einem E-IDE-Controller an separate Kanäle, wobei die E-IDE-Platte an den primären, die IDE-Platte oder ein CD-ROM-Laufwerk an den sekundären Kanal angeschlossen wird. Andernfalls kommt beim Zugriff der kleinste gemeinsame Nenner, also die alte IDE-Platte, zum Tragen und die Geschwindigkeitsvor-



Fassen Sie die Festplatte wenn möglich nur an den seitlichen Gehäuseteilen an, schieben diese in den Einbauschacht und verschrauben sie korrekt.



Nachdem das IDE-Kabel und die Stromversorgung angeschlossen sind, können Sie einen ersten Funktionstest durchführen.

teile des E-IDE-Laufwerks gehen verloren.

Funktionsprüfung

Vor dem Zusammenbau sollten Sie einen kurzen Funktionstest durchführen: Legen Sie dafür die Festplatte auf einen festen und nicht leitenden (!) Untergrund (Pappe, Papier) und schalten Sie den Rechner ein. Fährt die Platte erst gar nicht hoch oder leuchtet die Busy-LED dauerhaft, ist entweder der IDE-Anschluß verdreht angeschlossen oder die Stromversorgung unterbrochen. In einem solchen Fall schalten Sie Rechner schnellstens wieder aus, beheben dann das Problem und starten neu.
Auf dem Bildschirm sollte bei korrekter Installation die Meldung erscheinen, daß eine Platte gefunden wurde. Nur bei alten BIOS-Versionen ist noch das Eintragen der Festplattenparameter im BIOS-Setup nötig, neuere Versionen tragen die Parameter automatisch ein.
Weitere mögliche Fehlerquellen sind zunächst in der Konfiguration des E-IDE-Controllers und dann im BIOS zu suchen, wo vielleicht der IDE-Controller abgeschaltet ist. Doppelte I/O-Adressen und falsche IRQs gehören ebenfalls zu den typischen Fehlerquellen.

Festplatte einrichten

Wurde die Festplatte ordnungsgemäß erkannt - Booten kann der PC in diesem Moment noch nicht, da kein System installiert ist - schalten Sie den Rechner aus und bauen diesen wieder zusammen. Ein Low-Level-Formatieren ist bei IDE-Platten nicht nötig und sollte vermieden werden, da wichtige Verwaltungsinformationen verloren gehen können. Unter DOS muß die Platte nur noch partitioniert werden, was über den Befehl FDISK geschieht. Zu diesem Zweck benötigen Sie natürlich eine bootfähige DOS-Diskette, die die wichtigsten Utilities wie FDISK und FORMAT enthalten sollte.
Festplatten mit mehr als 1 GByte Kapazität sollten Sie in zwei oder mehr Partitionen aufteilen. Der Grund dafür liegt im Dateisystem von DOS, das als kleinste Einheit einen Cluster verwaltet. In Abhängigkeit der Festplattenkapazität werden automatisch unterschiedliche Cluster-Größen angelegt:

Cluster		HD-Größe
2 KByte	bis	128 MByte
4 KByte	bis	256 MByte
8 KByte	bis	512 MByte
16 KByte	bis	1 GByte
32 KByte	bis	2 GByte

Eine Datei, die effektiv nur 1 KByte Daten beinhaltet, belegt somit auf einer Partition mit 512 MByte Kapazität 8 KByte auf der Platte, bei einer Partition mit 1 GByte bereits 16 KByte.
Nach der Partitionierung müssen Sie die einzelnen Partitionen noch mit Hilfe von FORMAT für DOS formatieren. Geben Sie dabei gleich den Parameter /S an, werden auch gleich die Systemdateien auf die Platte übertragen. Kopieren Sie jetzt noch testweise einige größere Dateien auf die Platte. Mit SCANDISK können Sie abschließend noch einmal die korrekte Funktion von Platte und Controller testen und dann Ihre Software einrichten.

Adressen

Klaus Schmolke Computertechnik,
Kränkelsweg 28,
41748 Viersen,
Tel. (02162) 13516

ELD Datentechnik GmbH,
Otto-Hahn-Straße 21,
85435 Erding,
Tel. (08122) 9715-0

Chameleon Group GmbH,
Graf-Adolf-Straße 87,
40210 Düsseldorf,
Tel. (0211) 38 44 95-0

Artus GmbH,
Gewerbestr. 37,
79194 Gundelfingen,
Tel. (0761) 592 10 80

Escom AG,
Tiergartenstraße 9,
64646 Heppenheim,
Tel. (06252) 709-0

Einige Enhanced-IDE Controller

ISA-Bus	Future Domain IDE-16030	mit BIOS	Preis DM 80,-	Anbieter: ELD, Erding
VL-Bus	Future Domain IDE-32000	mit BIOS	Preis DM 159,-	Anbieter: ELD, Erding
	Data Technology DTC 2278E	ohne BIOS	Preis DM 69,-	Anbieter: Schmollke, Viersen
PCI-Bus	Data Technology DTC 2130D	ohne BIOS	Preis DM 75,-	Anbieter: Schmollke, Viersen

MPEG und Grafikkarte

Jazz Multimedia Jakarta

Relativ neu am Markt ist der amerikanische Hersteller Jazz Multimedia mit seiner Multimedia-Karte Jakarta. Die auf einem Tseng ET4000/W32P basierende Grafikkarte mit 2 MByte DRAM bietet eine hardware-unterstützte MPEG-Wiedergabe, einen zusätzlichen Composite-Video-Ausgang sowie eine Beschleunigung für AVI-Videoclips. Interessant wird die zu einem Preis von DM 749,- angebotene Jakarta auch durch die Möglichkeit, diese mit dem Modul Projector aufzurüsten. Für zusätzliche DM 199,- erhalten Sie somit einen VGA-to-PAL-Converter, um Video-CDs oder Spiele direkt über einen Fernseher zu betrachten.



Info: Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34-36 49090 Osnabrück, Tel. (0541) 122065

Kurzmeldungen

3D-Grafikbeschleuniger sind der kommende Hit. Matrox stellte mit der Millenium kürzlich einen Beschleuniger für Video und 3D-Grafik vor, während Diamond zusätzlich zum hardwaremäßigen Texturemapping noch einen integrierten Wavetable-Synthesizer auf der im Herbst verfügbaren Karte Edge anbieten wird. +++ **Falschmeldung bei Creative Labs.** Das Multimedia-Upgrade-Kit Sound Blaster Multimedia Home muß mit erheblich weniger CDs, als in der kürzlich veröffentlichten Pressemeldung beschrieben, auskommen. Diese bezog sich auf die US-Version des Upgrade-Kits. +++ **Absatzprobleme?** Im Preis gesenkt wurde die Wavetable-Karte SoundEdge von Yamaha. Statt der bislang happigen DM 499,- kostet die Karte jetzt nur noch erfreuliche DM 329,-. +++ **Für rund DM 250,- bietet Media Vision** die Soundkarte PAW 200 mit integriertem Wavetable-Synthesizer an. Der ICS Wavefront muß jedoch mit nur 512 KByte Sound-ROM auskommen. +++ **Der absolute Preisschlager** ist die 16-Bit-Soundkarte Primax Bravo. Für nur DM 99,- bietet diese ein Waveblaster- und MPU-401-Interface sowie vier CD-ROM-Schnittstellen für alle gängigen Standards. +++ **Mit der Media XTC wird Spea** im Herbst eine neue Soundkarte mit integriertem Ensoniq-Synthesizer vorstellen, die nur rund DM 200,- kosten soll. +++ **Connect Service Riedlbauer** bietet für DM 399,- eine neue Version des Lightspeed-Modems an. Unter der Bezeichnung Lightspeed V.34 Voice kann das Modem jetzt auch als Anrufbeantworter benutzt werden. +++ **Bei Vobis verläßt** mittlerweile jeder fünfte Kunde eines der Ladengeschäfte mit einem Modem, wobei sich kaum noch jemand für Modems mit weniger als 14.400 bps interessiert.

Im siebten Himmel

Vobis SkyCase 500 ZE-90

Bastelfreudige Anwender werden an dem neuen Komplettsystem SkyCase ihre Freude haben, denn ohne einen Schraubenzieher bemühen zu müssen, lassen sich bei diesem Rechner Steckkarten austauschen. Möglich wird dies durch einen patentierten Schnappverschluß zur Fixierung der Steckkarten. Aber auch das Gehäuse wird nur durch zwei Riegel verschlossen, die sich ohne größere Gewaltanwendung öffnen lassen. Einzeln wird das Gehäuse leider nicht angeboten, sondern nur in Verbindung mit einem Rechner. Die zum Preis von DM 2999,- angebotene Minimalausstattung besteht aus einem PCI-Rechner mit 90 MHz Pentium, 8 MByte schnellem EDO-RAM, einer 630-MByte-Festplatte, einer Grafikkarte, Tastatur, sowie einem 14-Zoll-Monitor.



Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 12, 52146 Würselen, Tel. (02405) 444-0

TA Handifax

Faxgerät für die Westentasche



Nicht nur Jungunternehmer, sondern auch Privatleute finden immer mehr Geschmack „am Faxen". Mit dem handlichen Handifax von Triumph-Adler können Sie nun auch unterwegs Nachrichten verschicken. Bis zu 120 Seiten Text lassen sich in dem kompakten, 375g leichten Gerät gespeichert werden. Der Versand ist über jedes herkömmliche Modem oder einen einfachen Akustikkoppler möglich. Optional ist außerdem ein PC Link inklusive der benötigten Kabel und Treibersoftware erhältlich. Die erforderliche Hardware besteht aus einem 286er mit DOS 3.3 oder höher. Der Grundpreis für das TA Handifax beträgt DM 660,-

Info: TA Triumph-Adler Vertriebs GmbH, Fürther Str. 212, 90429 Nürnberg, Tel. (0911) 932-7777

Aus dem Testlabor: Terratec MiniWave-System

Ein echtes Klangwunder ist der neue Wavetable-Synthesizer von Terratec, der mit nur einem MByte ROM-Samples vom bekannten französischen Soundspezialisten Dream auskommt. Die Waveblaster-kompatible Erweiterungskarte benötigt eine Soundkarte mit entsprechendem Waveblaster-Interface und einer MPU-401-Schnittstelle, um unter DOS als General-MIDI-Synthesizer für hochwertige Musikwiedergabe in Spielen genutzt zu werden. Hier macht die Karte mit ihren über 300 Instrumenten dann auch einen überraschend guten Eindruck, obwohl kein Effektprozessor für Hall oder Echo vorhanden ist. Mit nur DM 148,- bietet Terratec einen preisgünstigen Wavetable-Synthesizer zum Nachrüsten, bei dem das Preis-/Leistungsverhältnis stimmt. Für Spieler also eine ideale Investition.

Info: TerraTec Electronic GmbH, Steyler Straße 75, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. (02157) 8 17 90

Fernsehprogramm im Internet

TV Today

Die deutsche Programmzeitschrift TV Today ist mit einer elektronischen Ausgabe im Internet zu finden. Die Adresse lautet http://www.tvtoday.de und beschreibt neben dem deutschen Programmangebot auch einige internationale Sender, die über Satellit erreichbar sind.

Teac CD-56E

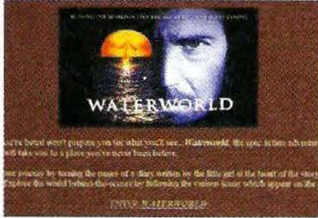
6x-Laufwerk für IDE

Kaum haben sich die CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Übertragungsrate etabliert, werden die 6x-Laufwerke immer preisgünstiger. Von Teac wird bereits für nur DM 529,- das CD-56E mit Enhanced-IDE-Schnittstelle und Einbauzubehör angeboten. Die Übertragungsrate liegt bei 900 KByte/sec, die mittlere Zugriffszeit bei nur 135 ms.

Info: Teac Deutschland GmbH, Bahnstraße 12, 65205 Wiesbaden, Tel. (0611) 7158-0

Neue Kinofilme

Kevin Costner in Waterworld



Wer sich bereits vor Kinostart über die Story und Entstehung des neuen Films Waterworld mit Kevin Costner informieren möchte, bekommt alles direkt aus erster Hand vom Filmstudio Universal Pictures. Unter der Adresse: http://www.mca.com/universal_pictures finden sich auch zu weiteren Kinohits interessante Berichte. Hier läßt sich erkennen, ob sich ein Film zum Hit oder Flop entwickelt.

Such-System neu aufgelegt

Yahoo

Um im Internet gezielt nach bestimmten Themen zu forschen, empfiehlt es sich, eines der Such-Systeme zu bemühen - eine der beliebtesten und meistbesuchten Systeme ist Yahoo. Anfang August wurde die Site neu überarbeitet, mit neuen Grafiken versehen und bietet nun eine übersichtlichere Auswahl der einzelnen Themengebiete. Die Adresse für Yahoo lautet: http://www.yahoo.com.



[Text-Only Yahoo | New Features and Changes to Yahoo!]

Search Options

Arts — Literature, Photography, Architecture, ...
News [Xtra!] — World [Xtra!], Daily, Current Events, ...
Business and Economy [Xtra!] — Directory, Investments, Classifieds, ...
Recreation — Sports [Xtra!], Games, Travel, Autos, ...
Computers and Internet — Internet, WWW, Software, Multimedia, ...
Reference — Libraries, Dictionaries, Phone Numbers, ...

Das Yahoo-Suchsystem wurde vor wenigen Wochen neu überarbeitet und bietet jetzt wesentlich mehr Komfort.

Neue Version 1.2

Netscape Navigator



Der bekannteste aller WWW-Browser, Netscape Navigator, wurde kräftig überarbeitet und liegt jetzt in der Version 1.2 vor. Neu ist die Möglichkeit zum Download von Dateien im Hintergrund und eine übersichtliche Verwaltung der Internet-Adressen, die sich jetzt thematisch gliedern und in einer grafischen Baumhierarchie darstellen lassen. Auch werden die neuen HTML-Features unterstützt, wie z.B. die Darstellung eines Hintergrundmusters. Mit Hilfe der rechten Maustaste können schließlich von Objekten weitere Informationen angefordert oder Bilder direkt aus einer HTML-Seite in eine Grafikdatei kopiert werden. Den neuen Navigator bekommen Sie unter: http://home.netscape.com.



Telekommunikations CD

Anschluß gesucht

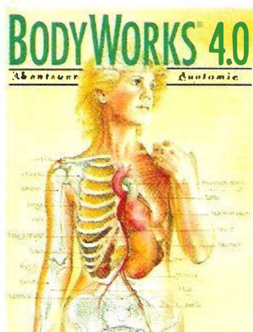


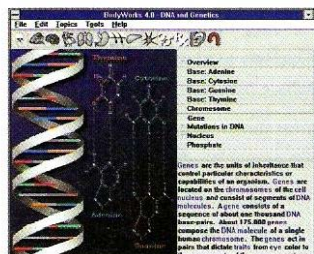
Sie haben zwei linke Hände, können den Drucker- vom Modem-Anschluß nicht unterscheiden, wollen aber unbedingt Internet, CompuServe und BTX kennenlernen? Dann sind diese zwei CDs von Sybex genau das Richtige für Sie. Schritt für Schritt wird die Installation von Modem und Software anhand von Beispielen gezeigt, daneben bekommen Sie das nötige Basiswissen auch zu Themen wie ISDN oder Internet vermittelt. Den Preis von nur DM 39,80 sind diese beiden CDs, die sich in erster Linie an den Einsteiger wenden, absolut wert.

Info: Sybex Verlag GmbH, Erkrather Straße 345-347, 40231 Düsseldorf, Tel. (0211) 973 90

Bodyworks 4.0

Auf dem Seziertisch







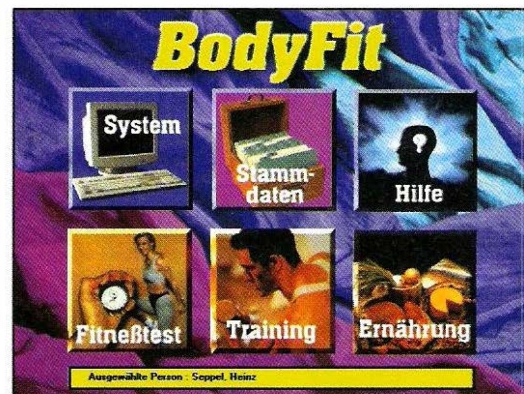
Genau vor einem Jahr stellten wir auf diesen Seiten die Version 3.0 von Bodyworks, dem ultimativen Reiseführer durch die menschlichen Innereien, vor. Die neue und überarbeitete Fassung 4.0 wurde in erster Linie grafisch aufgewertet: Knochen, innere Organe und alle sonstigen Körperteile liegen in hochauflösenden gerenderten Grafiken vor und sind weitaus detaillierter als beim Vorgänger. Bleibt noch das altbekannte Manko, nämlich die komplett englischen Texte, die insbesondere bei medizinischen Beschreibungen für lange Gesichter sorgen. Durch den jetzt etwas günstigeren Preis, die CD kostet nur noch DM 69,-, ist Bodyworks aber dennoch eine Empfehlung wert.

Info: Dir ct Media GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

BodyFit

Wie werde ich Mister Universum?



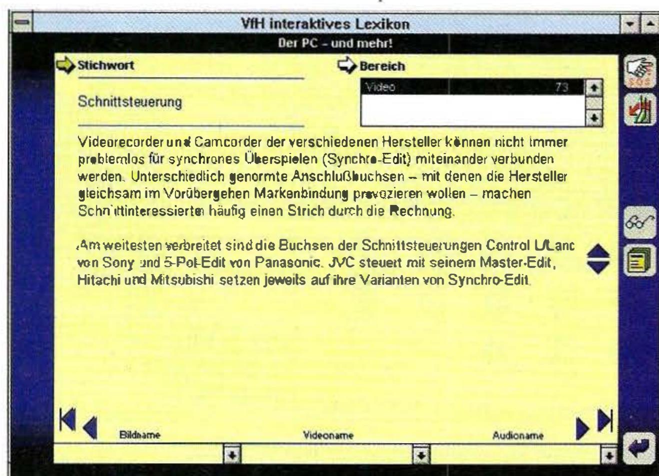


Auf der Verpackung wird BodyFit als der „definitive Weg zum perfekten Körper" angepriesen und wie das funktioniert, wird schnell deutlich: Sportliche Betätigung ist angesagt. Ob Sie nun lieber hüpfen, laufen, fahren oder sinnlos Gewichte stemmen, BodyFit hat das richtige Trainingsprogramm für Sie parat. Übungen für Kraft- und Ausdauertraining werden in zahlreichen Videoclips gezeigt, wobei als Vorturner ein muskelbepackter Aushilfs-Arnold und eine mit enganliegendem Trainingsdreß bekleidete junge Dame auftreten. Ihre persönlichen Erfolge können Sie in einem Trainingsplan erfassen, entweder in elektronischer Form oder in dem über 220 Seiten umfassenden Handbuch, das hierfür auf über 100 Seiten ein immer wiederkehrendes Formular beinhaltet. Haben die Autoren schon einmal etwas von Fotokopierern gehört? Wer viele Kalorien verbraucht, muß diese auch wieder zu sich nehmen, folglich enthält BodyFit noch ein Ernährungslexikon mit angeschlossenem Ernährungsplan. Grafisch und programmtechnisch sind erfreulicherweise einmal keine Desaster zu vermelden, so daß Sie bei dieser DM 99,- teuren Scheibe beruhigt zugreifen können.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02

PC Lexikon Interaktiv

Geistiger Tiefflieger

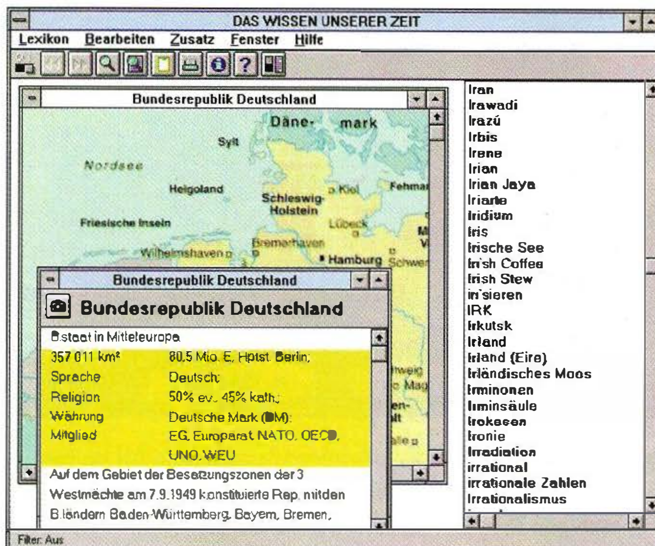


Als Redakteur erlebt man doch immer wieder Überraschungen, positive wie negative. Eindeutig in die letzte Rubrik ist das DM 59,- teure PC Lexikon einzuordnen, das es schafft, sage und schreibe 2000 Fachbegriffe auf einer CD mit 650 MByte Kapazität zu beschreiben. Dabei kommen noch nicht einmal übermäßig viele Multimedia-Elemente zum Einsatz und die Benutzeroberfläche als chaotisch zu bezeichnen, ist eine harmlose Untertreibung. Was die Scheibe noch halbwegs akzeptabel macht, sind die drei informativen Multimedia-Lehrgänge zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben in der Digitaltechnik. Was an der Scheibe schließlich interaktiv ist, wie der Titel es verspricht, lassen Sie sich doch bitte vom Hersteller erläutern...

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 701 70

Das Wissen unserer Zeit

Kurz und gut



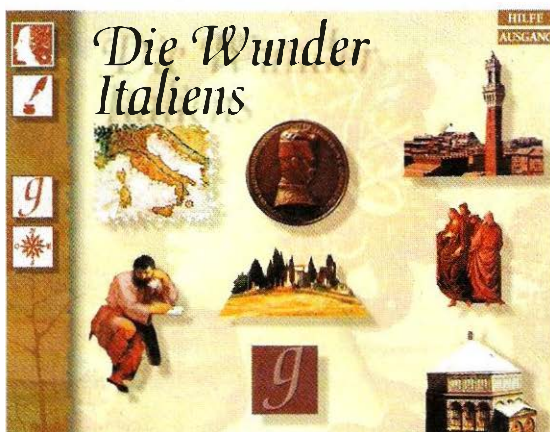
In der Ausgabe 11/94 konnten wir uns bereits an dieser Scheibe erfreuen, damals noch unter der Bezeichnung „Neues großes Lexikon" und im Vertrieb von NBG. Nun ist diese CD mittlerweile nicht mehr neu, NBG vertreibt ein anderes Lexikon und so kommt es, daß die gleiche CD unter dem Namen „Das Wissen unserer Zeit" für DM 29,- von 1&1 angeboten wird. Bilder und Videos sind nach wie vor Mangelware, dafür finden sich zu immerhin 50.000 Einträgen Kurzinformationen. Als preiswertes Nachschlagewerk ist diese CD durchaus akzeptabel.

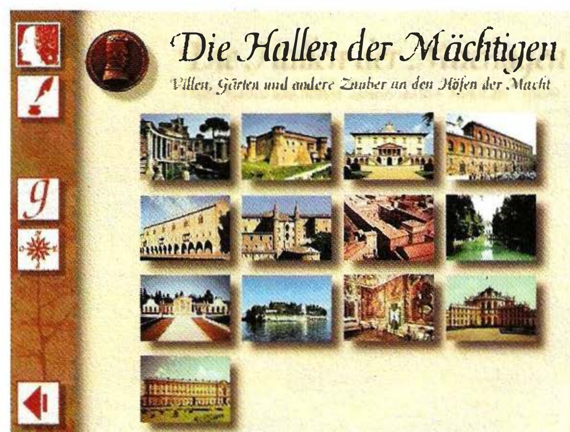
Info: 1&1 Di ekt, Elgendorfer Str. 55, 56410 Monta aur, Tel. (02602) 1600-111

Die Wunder Italiens

Vino, Pasta und schöne Frauen

Daß Italien nicht nur zum Thema Wein, Weib und Gesang etwas zu bieten hat, vergessen viele Touristen aus Deutschland nur allzugerne. Dabei bieten gerade die auch auf der CD vorgestellten Städte



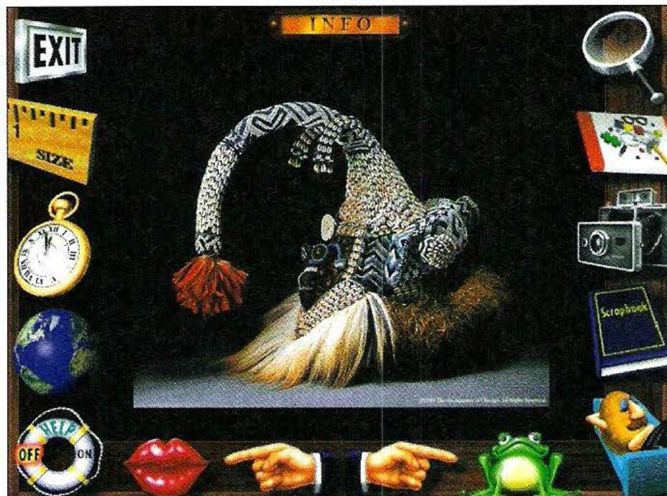


Florenz, Venedig oder Rom viele Sehenswürdigkeiten aus vergangenen Epochen. Daneben werden noch Reiserouten durch die schönsten Landschaften Italiens vorgestellt und der obligatorische Hotel- und Restaurantführer darf natürlich auch nicht fehlen. Die optisch und inhaltlich ansprechende Scheibe hätte die Mogelpackung, in der sie ausgeliefert wird, gar nicht nötig gehabt: Die extra-dicke Doppel-CD-Hülle dient offensichtlich nur zum Kundenfang. Immerhin ist wenigstens eine CD und nicht etwa eine HD-Diskette enthalten - somit können wir die mit DM 99,95 allerdings recht teuren Wunder Italiens noch ruhigen Gewissens empfehlen.

Info: Telemedia GmbH, Carl-Bertelsmann-Straße 161, 33311 Gütersloh, Tel. (05241) 800

With Open Eyes

Darstellungs-Sachen

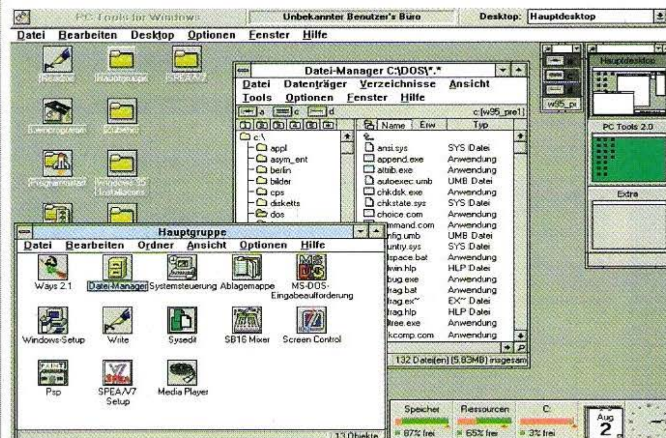


Rund 200 Objekte aus der bekannten Kunstgalerie Art Institute in Chicago werden auf dieser CD präsentiert. Klingt nach einem schnarchigen Thema? Mitnichten, denn die Entwickler dieser Scheibe haben schon dafür gesorgt, daß es Ihnen nicht langweilig wird. Dafür sorgt in erster Linie die exzellente grafische Oberfläche mit ultra-lustigen und animierten Icons. Auch die Sprachausgabe kann sich hören lassen, wenn sie auch, wie die gesamte CD, nur in englisch ist. Lauffähig ist With Open Eyes auf PC und Mac, der Preis liegt bei DM 89,-.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 32390 30

PC Tools für Windows

Windows 95? Nein danke.



Dem rostigen Programm-Manager von Windows 3.1 helfen Sie mit PC Tools gewaltig auf die Sprünge, so daß sich selbst mit der alten Windows-Version noch ein bis zwei Jahre arbeiten läßt. Neben einer deutlich verbesserten Benutzeroberfläche erhalten Sie bei PC Tools bereits die wichtigsten Systemutilties fest integriert, darunter ein Anti-Viren-Programm, ein Datei-Viewer, Festplatten-Optimierer, einen neuer Datei-Manager und DiskFix, eine Art ScanDisk-Deluxe. Im Preis von DM 199,- ist ein 120-seitiges Handbuch enthalten, sowie ein Deinstaller, der bei Nichtgefallen das System wieder in den Ursprungszustand zurückversetzt. Das Geld bekommen Sie in diesem Fall allerdings nicht wieder zurück.

Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (089) 143 12-470

Bier Journal Deutschland

Abgesoffen





Wenn Sie es schaffen, diese CD bis zum Ende durchzuarbeiten, sind Sie beim nächsten Stammtisch der Held. Dann können Sie nämlich stundenlang über die Herstellung und den historischen Hintergrund von Bier referieren, wissen alle Adressen der Brauereien auswendig, kennen sogar Bierwanderwege und die beruflichen Wege in der Brauwirtschaft. Die Chancen hierfür stehen allerdings eher schlecht, vermutlich sind Sie aufgrund der dürftigen optischen Gestaltung und der langweiligen Videoclips vorher eingeschlafen. Mit zwei Flaschen Bier betäubt, konnten wir dann aber doch auf einigen Textseiten noch nette Details entdecken, die den günstigen Preis von immerhin nur DM 49,- rechtfertigen. Nüchtern wirkt diese Multimedia-CD, die ohne allzuviel Multimedia auskommen muß, jedoch schal und abgestanden.

Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (089) 143 12-470

Travel Kit Spanisch

Spanisch für alle Lebenslagen

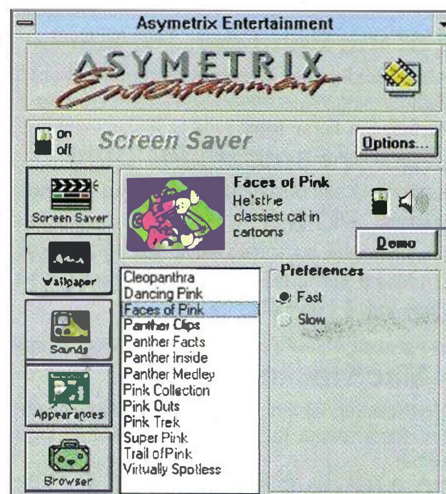


Naja, zumindest für die Lebenslagen, die für einen Touristen aus Deutschland typisch sind. Ob verlorene Koffer, anhaltende Orientierungslosigkeit, lange Wartezeiten im Restaurant, Ruhestörung im Hotel oder eine gutaussehende Spanierin im Nachbarzimmer - mit dem Travel Kit machen Sie sich schon vor der Reise mit den wichtigsten Redewendungen vertraut. Diese können Sie nicht nur auf dem Bildschirm nachlesen, sondern auch direkt anhören. Die tolle grafische Aufmachung täuscht allerdings über den etwas mageren Inhalt der mit DM 69,- zu teuren Scheibe hinweg.

Info: Media Sales, Neumarkter Straße 18, 81664 München, Tel. (089) 43 18 97 27

Der Rosarote Panther

Ein bißchen Spaß muß sein



Was sich unter dem Deckmäntelchen Bildschirmschoner doch alles verkaufen läßt, ist schon interessant. Eigentlich soll dieser den Bildschirm dunkel schalten, um somit den Stromverbrauch zu senken und die Lebensdauer der Bildröhre zu erhöhen. Stattdessen flitzen rosarote Comicfiguren umher, es werden Videosequenzen der erfolgreichen Spielfilme mit Peter Sellers eingeblendet und sogar die besten Sketche mit Paulchen Panther laufen in ruckelfreien Animationen ab. Daneben lassen sich noch Windows-Events mit typischen Klängen aus der Zeichentrickserie versehen und eine Reihe von Hintergrundgrafiken machen die langweilige Oberfläche von Windows etwas lustiger. Auch eine Art Museum ist enthalten, in dem über die Entstehung der Zeichentrickfiguren und seinen Trickverwandten berichtet wird. Für Fans der Zeichentrickserie ist die DM 69,80 teure, englischsprachige Scheibe ein absolutes Muß, alle anderen schalten einfach den Bildschirm aus, solange sie nicht am PC arbeiten.

Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (089) 143 12-470

Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MB RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Weitere Neuheiten im September

Berlin & Potsdam (Direct Media, DM 69,-)
Der typische Touri-Reiseführer mit Beschreibungen von Museen, Sehenswürdigkeiten, Parks oder Rundreisen. Immerhin ist die grafische Gestaltung recht ordentlich, der Preis jedoch viel zu hoch.

Wohnungsplaner CD (Data Becker, DM 29,80)
Data Beckers bekannter Wohnungsplaner, eine Art CAD-Programm mit Barhockern und Zimmerpflanzen, bietet als CD-Version zwar keine neuen Programmfunktionen, dafür rund 200 Fotos mit Einrichtungsideen.

Richtig erben und vererben (Direct Media, DM 39,90)
Umsonst ist heute nichts mehr und selbst der Tod kostet die einen das Leben und die anderen eine Stange Geld. Was es alles zu beachten gibt, wenn Ihnen ein unerwarteter Geldsegen durch das Ableben naher Verwandter bevorsteht, zeigt dieser Ratgeber mit tollen Musterverträgen für ein Testament.

Glückwunsch-Druckerei CD (Data Becker, DM 29,80)
Glückwunschkarten, Beileids-Telegramme oder Gutscheine - mit dieser CD können Sie für jede Gelegenheit das passende Pamplet verfassen. Zum Ausdruck empfiehlt sich ein Vierfarb-Drucker, der jedoch nicht im Lieferumfang enthalten ist.

Time Almanac Reference Edition (Direct Media, DM 98,-)
Ein nettes Sammelwerk ist die Reference Edition des Time Almanac, das die Texte aller Ausgabe des amerikanisches Time-Magazines von 1989 bis 1995 enthält. Natürlich gibt es auch Fotos und Videos sowie weitere ausgewählte Artikel der letzten 50 Jahre.

Seaworld (Direct Media, DM 49,-)
Mit Multimedia-Elementen wie Video und Sprachausgabe aufgepäppelte Bildersammlung, in der unter anderem über das Liebesleben von Seepferdchen berichtet wird. Erstklassiges Bildmaterial ist hier gepaart mit programmiertechnischem Dilettantismus, der für regelmäßige Abstürze sorgt.

Probleme mit AWE 32 und Orchid WaveBooster 4x

? Das Waveblaster-Modul WaveBooster 4x von Orchid läuft auf meiner Sound Blaster AWE 32 nicht. Unter DOS erscheint die Fehlermeldung „Unable to open MIDI-Interface" und unter Windows „Failed to create empty document" - zwei Fehlermeldungen, mit denen ich nicht sehr viel anfangen kann.

Steffen Schulze

! Gleich mehrere Probleme kommen hier zusammen: Zum einen kann das Windows-Utility von Orchid sich nicht installieren. Der Grund liegt in einer fehlerhaften Installationsdiskette, die Orchid mit einigen WaveBooster-Modulen auslieferte. Nach telefonischer Rücksprache tauscht Orchid (02132/80071) diese gegen eine neue Diskette aus. Ein weiterhin mitgeliefertes Control Panel unter DOS kann ebenfalls für diese Fehlermeldung verantwortlich sein, da dies nur zusammen mit der Orchid SoundWave und dem WaveBooster arbeitet.
Um die serienmäßigen MIDI-Features der AWE 32 unter DOS nutzen zu können, müssen Sie zudem die Treiber CTSB16.SYS und CTMMSYS.SYS in der Datei CONFIG.SYS installieren. Zur Funktionskontrolle des Waveblaster-Interfaces unter DOS, das übrigens auch ohne diese beiden Treiber funktioniert, suchen Sie in der Datei AUTOEXEC.BAT den Eintrag SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0. Ändern Sie SYNTH:1 auf SYNTH:2, werden MIDI-Daten nur noch an den am Waveblaster-Interface angeschlossenen Synthesizer geschickt. Das im Lieferumfang der AWE 32 mitgelieferte Programm PLAY können Sie nun zum Abspielen einer MIDI-Datei benutzen. Klingen die Instrumente dabei etwas abgehackt oder sind vertauscht, liegt ein hardwaretechnisches Problem vor. Creative Labs änderte im Frühjahr 1994 die Eingangsempfindlichkeit des Waveblaster-Interfaces, so daß es mit einigen wenigen Waveblaster-Modulen, speziell von Roland, zu Inkompatibilitäten kam - bei Orchid sollte das jedoch nicht passieren.

Videos unter Windows

? Warum kommt es bei meinem Rechner immer wieder vor, daß Videoclips, die von Festplatte abgespielt werden, ruckeln? An der Übertragungsrate der Platte kann das sicher nicht liegen, da es sich dabei um eine neue Festplatte von Seagate handelt.

Manfred Franz, Rüdesheim

! Kommt es bei der Darstellung von Videoclips im AVI-Format zu Problemen wie ruckelnden Filmen oder gestörter Synchronisation von Ton und Bild, ist nicht selten die Leistung der Grafikkarte unzureichend. Eine Grafikkarte mit VL- oder PCI-Bus und einem 32-Bit-Windows-Beschleuniger darf jedoch unter Windows bei einer Farbtiefe von 8 Bit und einer Auflösung von 640 x 480 Punkte bei Standard-AVI-Dateien kein Ruckeln produzieren. Passiert das dennoch, ist eventuell eine starke Fragmentierung der Platte für die Probleme verantwortlich - hier hilft ein Festplatten-Optimierer wie Norton Speed Disk oder das bei neueren DOS-Versionen mitgelieferte DEFRAG weiter. Testweise sollte auch der Software-Cache SmartDrive entweder ganz ausgeschaltet oder auf einen sehr kleinen Wert wie 256 KByte gesetzt werden: Da AVI-Dateien ohnehin immer sequentiell gelesen werden, bringt ein Cache keinen Vorteil, sondern durch den erforderlichen Verwaltungsaufwand sogar eventuell Probleme.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Soundkarte deinstallieren

? Immer wieder wird nur der Einbau und die Installation einer Soundkarte beschrieben. Wie aber werde ich die zahlreichen Treiber und Einträge in der SYSTEM.INI wieder los, wenn ich die Soundkarte ausgebaut habe - ohne Windows zu zerstören?

Ulrike Brugmann, München

! Im Idealfall liefert der Hersteller bereits ein Utility mit, das eine Deinstallation aller Treiber vornimmt. Dies ist jedoch eher die Ausnahme, daher ist meist ein manuelles Entfernen der Treiber nötig. Unter Windows finden Sie in der Systemsteuerung ein mit „Treiber" bezeichnetes Icon, das Sie doppelklicken. Es erscheint nun eine Liste aller in Windows installierten Treiber, darunter auch die für Ihre Soundkarte. Da die Namen nicht einheitlich sind, müssen Sie anhand der Produktbezeichnung der Soundkarte und der Bezeichnung der Einträge versuchen, auf eigene Faust herauszufinden, welche Treiber zur Soundkarte gehören. Meist ist dies mehr als nur ein Treiber, in der Regel zwei oder drei, wobei einer davon auch für den FM-Synthesizer verantwortlich ist.
Markieren Sie jetzt einen der Einträge und klicken Sie auf Entfernen. Windows wird Sie jetzt nach einem Neustart fragen, was Sie tunlichst unterlassen sollten, bis auch der letzte Soundkarten-Treiber aus der Liste entfernt wurde. Wird nämlich nur eine Komponente entfernt, können die anderen Treiber beim Neustart das System unter Umständen zum Absturz bringen. Erst nachdem alle Soundkartentreiber entfernt wurden, starten Sie Windows neu. Taucht hierbei eine Fehlermeldung auf, die auf einen Treiber hinweist, der nicht korrekt geladen werden kann, wird eine manuelle Änderung an der Windows-Systemdatei SYSTEM.INI fällig.
Diese befindet sich im Unterverzeichnis SYSTEM in Ihrem Windows-Verzeichnis. Bevor Sie diese Datei mit EDIT SYSTEM.INI aufrufen, erstellen Sie eine Kopie dieser Datei. Suchen Sie nach dem Bereich, der mit dem Eintrag [386enh] beginnt. Im folgenden werden viele Einträge in der Form „device=<name>.386" zu finden sein, darunter auch der Eintrag, der für die Fehlermeldung beim Windows-Start verantwortlich ist. Leider ist es auch hier nicht ganz einfach, den richtigen Eintrag zu finden. Creative Labs Sound Blaster erzeugen beispielsweise den Eintrag device=vsbpd.386, während die Ultrasound von Gravis mit device=grvsultr.386 initialisiert wird. Löschen Sie aber nicht gleich die ganze Zeile, sondern setzen Sie einfach ein Semikolon vor den Eintrag, wodurch die Zeile als Kommentar deklariert und später einfach überlesen wird. Im Abschnitt [mci] müssen Sie nun noch die Einträge waveaudio=mciwave.drv und sequencer=mciseq.drv deaktivieren. Schließlich sind unter [drivers] noch die Einträge midimapper=, midi=, midi1=, wave=, AUX= oder mixer= zu finden, die Sie ebenfalls deaktivieren.

COMING UP!

Magic Carpet 2



Aufguß oder Neuentwicklung? Welche spielspaßfördernden Elemente hat Bullfrog in der Fortsetzung von Magic Carpet eingebaut? Diesen Fragen und weiteren gehen wir nach, wenn die Vollversion in den nächsten Tagen bei uns eingeht. Daß die 3D-Engine weiter verbessert wurde, mehr Optionen verfügbar sind und die Computergegner einiges mehr hermachen, ist bereits klar - ob M.C. 2 allerdings auch den Sprung zum Spiel des Monats schafft, wie es der erste Teil eindrucksvoll vorgemacht hat, ist noch fraglich.

Pole Position



Das Geschäft rund um die Formel 1 kennen viele Computerspieler bisher nur aus der Sicht des Fahrzeuglenkers. Das deutsche Softwarehaus Ascon programmiert derzeit an einer sehr detailgenauen Wirtschaftssimulation, die auch die Vorgänge „hinter" den Kulissen aufzeigt: Pole Position versetzt Sie auf den Ledersessel eines Formel 1-Managers, der Werbeverträge abschließt, Piloten vermarktet und sogar Rennwägen zusammenstellt. Vom sehr guten Eindruck, den die Vorversion bei uns hinterlassen hat, konnten Sie sich anhand des spielbaren Demos bereits überzeugen. Was der Dauertest erbrachte, berichten wir in der folgenden Ausgabe.

Primal Rage



Ein Prügelspiel, das trotz aller ungeschminkten Action ganz bestimmt nicht auf dem Index landen wird, ist Primal Rage. Anstatt menschliche Gegner zu versohlen, wird dort nämlich mit karategeschulten Urzeitechsen gegeneinander angetreten. Wer das etwas albern findet, sollte sich das Beat ´em Up vor einem übereilten Urteil erst einmal kurz ansehen: sowohl Grafik als auch Gameplay können mit aktuellen Konsolenspielen locker mithalten. Neben einem spielbaren Demo, das bis zur nächsten Ausgabe fertiggestellt sein sollte, bieten wir Ihnen ein ausführliches Review des FX Fighter-Konkurrenten.

Virtual Reality-Systeme



Sie sehen toll aus, schinden im Freundeskreis mehr Eindruck als ein Handy und kosten noch dazu ein kleines Vermögen: Virtual Reality-Helme von verschiedenen Herstellern sind nach teilweise mehrjähriger Entwicklungszeit jetzt in den Ladenregalen verfügbar. In der PC Games-Redaktion hatten wir in letzter Zeit folglich mehrmals das Vergnügen, diese Edelteile im Selbstversuch zu testen. Was uns mehr verblüffte als die tollen 3D-Fähigkeiten der VR-Helme war die Tatsache, daß die meisten dieser Geräte nach der anfänglichen Euphorie schnell wieder in der Schachtel verschwanden und dort Staub ansetzten. In unserem VR-Special gehen wir zum einen der Frage nach, was die einzelnen Systeme voneinander unterscheidet. Zum anderen fragen wir aber auch kritisch nach, welchen praktischen Nutzen die teilweise noch unausgereifte VR-Technik überhaupt bringt.

Die PC Games Ausgabe 11/95 erscheint am 4. Oktober